

UNIVERSIDAD COMPLUTENSE DE MADRID
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA INFORMACIÓN
Departamento de Periodismo I



TESIS DOCTORAL

**Las distintas caras de la historia de los 300 espartanos: Heródoto,
Miller y Snyder**

MEMORIA PARA OPTAR AL GRADO DE DOCTOR

PRESENTADA POR

Cristina Armunia Berges

Directores

**David Caldevilla Domínguez
Juan Enrique Gonzálvez**

Madrid, 2018



Las distintas caras de la historia de los 300 espartanos: Heródoto, Miller y Snyder

Cristina Armunia Berges

Bajo la dirección de:
Dr. David Caldevilla Domínguez y Dr. Juan Enrique González
abril 2017

Facultad de Ciencias de la Información
Universidad Complutense de Madrid
Periodismo I

Las distintas caras de la historia de los 300 espartanos

Yo me quedé en las Termópilas



ÍNDICE

1.- INTRODUCCIÓN.....	20
1.1.- PRÓLOGO.....	20
1.2.- PRESENTACIÓN.....	28
1.3.- JUSTIFICACIÓN.....	32
1.4.- OBJETIVOS.....	34
1.5.- HIPÓTESIS.....	44
1.6.- METODOLOGÍA.....	47
2.- ANÁLISIS.....	68
2.1.- Los 300 espartanos a su paso por la literatura.....	68
2.1.1.- Marco teórico.....	68
2.1.1.1.- Cronología de las Guerras Médicas.....	68
2.1.1.2.- ¿Cómo fue la batalla de las Termópilas?	73
2.1.2.- Análisis del <i>Libro VII</i> de Heródoto.....	76
2.2.- Los 300 espartanos a su paso por el cómic.....	115
2.2.1.- Marco teórico.....	115
2.2.1.1.- ¿Cuál es la naturaleza del cómic?	115

2.2.1.2.- Leónidas, un héroe de cómic poco común...	124
2.2.2.- Análisis '300'	126
2.3.- Los 300 espartanos a su paso por el cine.....	148
2.3.1.- Marco teórico.....	148
2.3.1.1.- ¿Cuál es la naturaleza del cine?.....	148
2.3.1.2- Hollywood, una industria de poder.....	174
2.3.1.3.- Hollywood y el colonialismo cultural. .	188
2.3.1.4.- Cine y realidad: ¿Cómo se aprovecha el cine de la historia.....	213
2.3.1.5- Ideología, espectadores y violencia.....	223
2.3.1.6.- La adaptación al cine.....	282
2.3.2.- Análisis.....	291
2.3.2.1.- Análisis de 'El león de Esparta'	291
2.3.2.2.- Análisis de '300'	350
2.3.2.3.- Análisis de 'Casi 300'	429
2.3.2.4.- Análisis de '300: el origen de un imperio'	491

2.3.3- ¿Qué mecanismos utiliza Hollywood para convertir personajes históricos en héroes de acción en la traducción intersemiótica de la historia de los 300 espartanos?...524

3.- CONCLUSIONES.....545

4.- BIBLIOGRAFÍA.....559

5.- ANEXOS.....568



Resumen:

Las distintas caras de la historia de los 300 espartanos: Heródoto, Miller y Snyder es el título de la presente tesis doctoral. En el año 2006 se estrenó la película '300' de Zack Snyder justo en el momento en el que se recrudecían las tensiones entre los EE.UU. de George W. Bush y países de Oriente Medio como Afganistán e Irak. En medio de este conflicto armado, apareció esta cinta teñida de colonialismo cultural como vehículo de ideología para un público masivo. Ésta es la primera de las hipótesis que planteamos. Esto es así porque el público cinematográfico es ideal para este tipo de propaganda ya que se muestra acrítico y fácilmente adoctrinable, lo cual conforma nuestra segunda hipótesis referida al perfil de público que asiste a este tipo de espectáculos.

Snyder, de la mano del dibujante ultra conservador Frank Miller, según sus propias declaraciones, utilizó una parte de la historia (fue su vehículo o excusa) para armar un discurso maniqueo, basado en la lucha entre buenos y malos. Así se decanta por un fuerte discurso militarista por encima de cualquier otro posible discurso más histórico, humano o social. Construye su discurso mediante tópicos sobre la mujer (quien tiene un papel secundario y supeditado a la acción de los hombres), sobre el bien y el mal, y sobre los valores superiores. Esta subyacente temática sirve para recordarnos que occidente (nosotros) está por encima de oriente (ellos) aprovechando un momento de los más álgidos del conflicto abierto secularmente en Oriente Medio, frontera natural entre ambas civilizaciones.

Hollywood es una industria de sueños pero también generadora de estereotipos y eso es lo que ha conformado el núcleo de la presente tesis. Para ello, decidimos utilizar la metodología del análisis de contenido aplicado a tres textos capitales que afrontan, cada uno a su manera, la batalla de las Termópilas: el *Libro VII* del cronista griego Heródoto, escrito hacia el 430 a.C., el cómic *300* de Frank Miller, del año 1998 y la película '300' de Zack Snyder del 2006. Como resultado de una inicial analítica textual sencilla, pues el mensaje transmitido es simple y directo, comprobamos la intencionalidad, no disimulada, de marcar las lindes entre el bando del espectador (fase de espejo de Lacan), de los buenos y el bando de la barbarie, habida cuenta de la forma de dibujar a los persas, primero en el cómic y después de caracterizarlos en la película mencionada. No hay nada casual en una creación y en ambos casos la elección de los rasgos definidores acentúa su carácter ajeno. Los autores occidentales actuales definen a los persas no sólo por su aspecto sino por sus actos: son seres sanguinarios, bárbaros, dictadores y mucho más oscuros de piel de lo que jamás llegó a dejar por escrito el autor heleno.

En cuanto a la metodología, acudimos a la teoría de S. Chatman (1990) para distinguir dos planos esenciales en cuanto al análisis narrativo. De esta manera, el sistema analítico empleado se basa en un esquema ya clásico en la narrativa audiovisual, formado por una serie de categorías que conforman la historia (significado o contenido) y otras el discurso (significante o continente).

Las categorías que aplicamos a los distintos textos al analizar la historia y el discurso son las siguientes: ficha técnica, quién es el director, desarrollo de la historia, acciones, personajes, espacios y tiempo; las categorías que utilizamos para analizar el discurso son: estructura, lenguaje, puesta en escena, vestuario, maquillaje, diálogos, voz en *off*, narrador, ritmo, montaje, iluminación, color y sonido. Esto supone, en resumen, atañer a todos los elementos internos que definen una narración a lo que se suman elementos de análisis externo, o contexto de la misma.

Las hipótesis son contrastadas, además, a través del análisis de las diferentes traducciones intersemióticas por las que ha pasado cronológicamente este tratamiento de la historia real (si es que se puede llamar real a alguna de sus versiones) de los 300 espartanos, que no han sido pocas. Para ello, además de analizar los tres títulos ya comentados, también nos hemos apoyado en la película de 1962 'El león de Esparta' de Rudolph Maté, a la que hemos tomado como 'escritura cero' o 'escasamente ideologizada' o 'más cercana a los hechos' para contrastarla con la película de Snyder; asimismo se analizó la película satírica 'Casi 300' de Jason Friedberg y Aaron Seltzer de 2008 y, finalmente, indagamos en '300: El origen de un imperio' de Noam Murro de 2014 ya que ambos títulos sirven de contraste o fiel de la balanza para entender las desviaciones discursivas de Snyder sobre planteamientos diametralmente distintos pero basados en su película.

Los postulados iniciales son cuatro:

- I. La historia de los 300 espartanos que ha sido llevada al cómic y al cine es una de las máximas expresiones del colonialismo cultural estadounidense en torno al conflicto abierto en Oriente Medio, con el que converge en el tiempo. La manera de presentar las acciones y a los personajes tiene una intencionalidad y una necesidad constante de distinguir todo el tiempo entre 'ellos' (los bárbaros) y 'nosotros' (los civilizados). Se cae en el estereotipo porque el mensaje es sencillo.
- II. La historia se utiliza como excusa. Las películas posteriores a la de Snyder y el cómic vehiculan ideología. Las versiones de los hechos tienen unos objetivos propios que se centran más en cumplir con una serie de intereses y/o expectativas del espectador ideal (el que el autor tiene en mente a la hora de codificar su mensaje) que en respetar los hechos.
- III. La violencia empleada para relatar unos acontecimientos históricos y reales es más o menos explícita en función de la forma que no de la historia. El cine como verosimilitud y no como veracidad.
- IV. Cada autor trata el tema proyectando su propia cosmovisión del mundo.

Concluimos que las cuatro hipótesis planteadas se cumplen ya que la misma historia se podría haber narrado sin el énfasis en los aspectos ideológicos que se desean resaltar autorialmente.

El cómic de Miller y la película de Snyder sobre los 300 espartanos suponen, por tanto, una de las máximas expresiones del colonialismo cultural. Tanto la película '300' como la de '300: Origen de un imperio' son

producto del mensaje occidental actual sobre el conflicto de Oriente Medio, que aquí se iguala al mostrado por Heródoto. Estas representaciones son simplistas, estereotipadas y, en algunas ocasiones, muy ofensivas y con trazas de ignorancia voluntaria. La historia como excusa: Los persas no eran negros ni muy oscuros de piel; Artemisia no murió a manos de Temístocles; el pueblo espartano era tan cruel (si no más) que el pueblo persa.

La segunda hipótesis también se cumple, porque esta historia es un mero vehículo de la ideología estadounidense. Además, cada autor tiene sus propios objetivos: Snyder consiguió arrasarse mundialmente en taquilla y Miller crear un cómic mítico.

En cuanto al tercer postulado, también podemos afirmar fehacientemente que la violencia va en aumento y cada vez es más explícita según van avanzando las traducciones intersemióticas. Los golpes en la cinta de Maté son funcionales y propios de una batalla; la sangre en la cinta de Snyder es tangible y se erige como protagonista de algunos planos. La Batalla de las Termópilas se magnifica espectacularmente con cada adaptación.

Finalmente, añadimos que la última hipótesis queda también corroborada. Cada autor se lleva a su terreno la historia de los 300 espartanos. El griego quiso ser testigo y dejar por escrito qué fueron y qué supusieron las Guerras Médicas, coetáneas a él. Maté se basó en la sobriedad de los 60 para hablarnos de libertades y valores –centrando su mensaje en los héroes griegos. Miller y Snyder nos dan una lección de

ideología en 'su' Estrecho de las Termópilas –centrados en lo perverso de los villanos–, presentado como muro (muro con el que sigue soñando Trump) desde el cual impedir el avance persa.

Summary:

The title of this thesis is *The different faces of the story of the 300 Spartans: Herodotus, Miller and Snyder*. Zack Snyder's film '300' was released in 2006, the same year when tensions between George W. Bush's US and countries of the Middle East like Afghanistan and Iraq got worse. In the context of this armed conflict, this film tinged with cultural colonialism became an ideologic vehicle for the mass audience. This is our first hypothesis. The reason for this is that film audiences are ideal for this kind of propaganda, since they are nonchalant and easy to indoctrinate, which confirms our second hypothesis regarding the profile of the audience that attends this kind of entertainment.

According to his own statements, Snyder -by the hand of ultra conservative comic book artist Frank Miller- used part of the story (as his vehicle or excuse) to construct a black-and-white discourse based on a struggle of good Vs. evil. Thus, he chooses a militaristic discourse, over a historic, human or social one. He constructs his discourse basing on clichés about women (who have supporting roles at the service of the male characters), about good and evil and about superior values. These underlying themes are used to remind the audience that the West (we) is above the East (they), taking advantage of one of the most critical moments of an apparently secular conflict in the Middle East, a natural frontier between two civilizations.

Hollywood is an industry of dreams but it is also a generator of stereotypes and it is the latter aspect that makes up the core of this thesis. We decided to use the method of content analysis applied to three seminal texts that tackle, each in its own way, the Battle of Thermopylae: *Book Seven*, by the Greek historian Herodotus, written around the year 430 b.C., Frank Miller's 1998 comic *300*, and Zack Snyder's 2006 film '300'. As a result of an initial simple text analysis, because the conveyed message is simple and straightforward, we proved the undisguised intention of setting boundaries between the spectator's side (Lacan's mirror stage), the good guys, and the side of barbarism, bearing in mind the way that the Persians are portrayed in the comic and then in the film. In creation, nothing is coincidental, and in both cases the choice of defining features underlines the alien nature. Current Western authors define Persians not only by their looks but also by their actions: they are bloodthirsty, barbarian, dictators and their skin is much darker than what the Greek historian ever described.

Regarding the method, we turned to S. Chatman's theory (1990) to distinguish two essential levels of narrative analysis. Hence, the analytical system that we used is based on a classic scheme in audiovisual narrative, made up of a series of categories that shape the story (signified or content) while others shape the discourse (signifier or descriptor).

The categories that we applied to the texts when analysing the story and the discourse are the following: technical datasheet, who the director is, story development, actions, characters, space and time; the categories that we used to analyse discourse are: structure, language, staging, costu-

me design, make-up, dialogues, voiceover, narrator, rhythm, editing, lighting, colour and sound. In sum, everything that concerns the internal elements that define the narration, plus the external elements and the context.

Also, the hypothesis are confirmed through the analysis of different intersemiotic translations that have chronologically occurred in the treatment of the real story (if any of the versions can be called real) of the 300 Spartans, which have been many. In order to do that, apart from analysing the three mentioned texts, we have relied on Rudolph Maté's 1962 film 'The 300 Spartans', which we have considered to be 'zero writing' or 'barely ideology-charged' or 'closer to the facts' in order to contrast it to Snyder's film. We also analysed the 2008 satirical film 'Meet the Spartans', by Jason Friedberg and Aaron Seltzer, and -finally- we looked into Noam Munro's '300: Rise of an Empire' (2014), since both titles work as balance pointers to understand Snyder's discursive digressions on radically opposed approaches, yet based on his film.

We present four initial postulates:

I. The story of the 300 Spartans that was turned into a comic and a film is one of the top expressions of American cultural colonialism regarding the open conflict in the Middle East, with which it coincides in time. The way in which it presents actions and characters has the intention and the need to constantly establish a difference between 'them' (the barbarians) and 'us' (the civilized people). It resorts to stereotypes because the message is simple.

II. The story is used as an excuse. Films produced after the comic and Snyder's film act as an intermediary of ideology. Each account of the facts has its own objectives that are focused on complying with certain interests and/or expectations of the ideal spectator (that the author has in mind when encoding his message), rather than on respecting the real facts.

III. The use of violence to narrate historical events is more or less explicit depending on form, not history. Films as verisimilitude, not veracity.

IV. Each author, when dealing with the subject, projects his own world view.

We conclude that the four laid out hypothesis are confirmed because the same story could have been told without the emphasis on the ideological aspects that are highlighted by the authors.

Miller's comic and Snyder's film about the 300 Spartans are, therefore, top expressions of cultural colonialism. Both the '300' and the '300: Rise of an Empire' films are products of the current Western message about the conflict with the Middle East, which in these cases is equivalent to the conflict portrayed by Herodotus. These representations are simplistic, stereotyped and, in some occasions, very offensive and with traces of voluntary ignorance. The story as excuse: Persians were not black or dark-skinned; Artemisia didn't die at the hands of Themistocles; the Spartan people were as (if not more) cruel as the Persian people.

The second hypothesis is also confirmed, because this story is a mere vehicle for American ideology. Also, each author has his own objectives: Snyder achieved a worldwide success, while Miller created a legendary comic.

Regarding the third postulate, we can also confirm that violence increases and becomes more explicit as the intersemiotic translations are played out. In Maté's film, blows are functional and typical of a battle; in Snyder's film, blood is tangible and becomes the protagonist of some shots. The Battle of Thermopylae gets increasingly magnified in each adaptation.

Finally, the last hypothesis is also confirmed. Each author brings the story of the 300 Spartans round to his own point of view. The Greek historian intended to become a witness and leave a written testimony of what the Greco-Persian Wars were and what they stood for, being contemporary of them. Maté used the 1960s' sobriety to speak of liberties and values, focusing his message on the Greek heroes. Miller and Snyder offer a lesson of ideology in 'their' pass at Thermopylae, focusing on the evil villains, presenting the pass as a wall (such as the one that Trump dreams of) to stop the Persian advance.



1.- INTRODUCCIÓN

1.1.- PRÓLOGO

Comienzo del *Libro VII* de Heródoto:



Relieve en el que aparece Heródoto

“Cuando la noticia de la batalla de Maratón llegó a Darío, hijo de Histaspes, él, que ya antes estaba muy de punta con los atenienses por el ataque a Sardes, ahora se lo tomó mucho peor y se rearmó todavía más para una campaña contra Grecia. Enseguida mandó, por medio de mensajeros que remitió a todas las ciudades, disponer de un ejército; a todas ellas les exigió mucho más de lo que antes le habían proporcionado en caballos, trigo, vehículos y naves.

Esta orden se divulgó por todas partes, y en Asia hubo malestar a lo largo de tres años, tiempo durante el cual se reclutó la flor y nata para marchar contra Grecia y se hicieron los preparativos. Y al cabo de cuatro años los egipcios, que habían sido sometidos por Cambises, desertaron de los

persas. Y Darío se armó todavía más, para salir en campaña contra unos y otros”¹.

¹HERÓDOTO. 1999. *Obra completa: Tomo IV, Libro VII, Polimnia*. Madrid: Cátedra. (pág. 643).

Comienzo de *El león de Esparta*:



Fotograma de la película El león de Esparta en la que aparece el personaje Leónidas.

“En el año 480 a.C., el rey Jerjes de Persia movilizó a su enorme imperio de esclavos para aplastar a un reducido grupo de estados griegos independientes, último bastión de la libertad del mundo tal como se conocía entonces...

JERJES: Por fin estamos en Europa. ¿Cuánto tiempo tardarán la totalidad de nuestras tropas en entrar en Grecia?

GENERAL PERSA: Aproximadamente siete días y siete noches.

JERJES: Que azoten a los que se retrasen. Ardo en deseos de vengar la derrota de mi padre.

GENERAL PERSA: Este ejército conquistará para ti no solo Grecia, sino el mundo entero.

JERJES: Tienes razón. Mi padre soñaba con eso también. Un amo solo. Un mundo solo. Pero en Maratón hace diez años se limitó a lanzar solo una ola. ¡Yo vuelco todo el océano!²”

² MATÉ, Rudolph, 1962. El león de Esparta. Producida y distribuida por 20th Century Fox.

Comienzo del cómic 300



Portada del cómic 300³



³MILLER, Frank & LYNN, Varley (2007). 300. Barcelona. Norma.

Comienzo de la película '300':



Fotograma de la película 300 en la que aparece un joven Leónidas enfrentándose a un lobo en el bosque.

“Cuando el niño nació, como todo espartano fue examinado. Si hubiese nacido pequeño o raquítico, enfermizo o deforme, habría sido descartado. En cuanto pudo mantenerse en pie fue bautizado en el noble arte del combate. Le enseñaron a no retirarse jamás, a no rendirse jamás a que morir en el campo de batalla al servicio de Esparta era la mayor gloria que podía alcanzar en vida. A los siete años, como era costumbre en Esparta, el niño fue apartado de su madre y sumergido en un mundo de violencia, un mundo respaldado durante 300 años por una sociedad de guerreros espartanos que forjaba a los mejores soldados que jamás hayan existido”⁴.

⁴ SNYDER, Zack. 2006. 300. Producida por Legendary Pictures. Distribuida por Warner Bros. Entertainment. Min.00:01.

Comienzo de *Casi 300*:



Cartel promocional de la película Casi 300

“En la región de Esparta, cuando nace un niño, los ancianos lo examinan en busca de defectos”.

NIÑO: ¿Tú eres mi mamá? Porque tengo ganas de chupar teta.

Cuando se encuentra alguna imperfección, el niño es descartado. Y en caso de ser vietnamita, Brad y Angelina tienen preferencia.

Contemplan a Leónidas, el perfecto espartano. Desde muy pequeño lo adiestraron en el noble arte del combate. Fue torturado, le enseñaron a no mostrar dolor”.

TORTURADOR: Dígame señor Bond, su cuenta del banco.

LEÓNIDAS: ¿Quién coño es el señor Bond? Yo soy Leónidas.

TORTURADOR: No agote mi paciencia Doble Cero.

LEÓNIDAS: ¡No soy Doble Cero!”⁵

⁵FRIEDBERG, Jason. SELTZER, Aaron. 2008. *Meet the spartans*. Producida por Regency Enterprises, New Regency y 3 In The Box. Distribuída por 20 Century Fox. Min 00:01.

Comienzo de '300: El origen de un imperio':



Fotograma de la película '300: El origen de un imperio'

“Las palabras del oráculo son una advertencia, una profecía. Esparta caerá, toda Grecia caerá. Y el fuego persa reduce Atenas a cenizas. Atenas en un montón de piedras, telas, maderas y polvo. Y tal que polvo, se perderá en el viento. Solo existen los atenienses, y la suerte del mundo entero depende totalmente de ellos. Solo existen los atenienses. Y solo unos robustos barcos de madera podrán salvarles. Unos barcos de madera y un mar de sangre de héroes”(00:02)⁶.

⁶MURRO, Noam. 2014. '300: El origen de un imperio'. Producida por Warner Bros., Legendary Entertainment, Cruel & Unusual Films. Min 00:02.

1.2.- PRESENTACIÓN

He elegido este tema de investigación porque me permite trabajar con diferentes formatos que me apasionan. En primer lugar analizaré el *Libro VII* de Heródoto, geógrafo y etnógrafo al que se lo conoce como padre de la historia. Siempre he sentido una gran atracción por los libros históricos, por los testigos de la historia y por la posibilidad de catapultarme hasta tiempos remotos. Cabe señalar que el *Libro VII* del escritor griego no es un libro cualquiera, no es un manual de historia al uso ni una novela histórica de las que podemos encontrar hoy día. Este volumen, como los otros ocho del historiador y cronista, relata las guerras entre Persia y los griegos, mezclando hechos, comentarios, pesquisas e incluso insertando mitos del Siglo V antes de Cristo.

Además de analizar el texto de Heródoto en cuanto a objeto narrativo, vamos a analizar a su autor comparándolo con otros escritores de su tiempo. Por otra parte, vamos a intentar calibrar la importancia que el *Libro VII* de Heródoto tiene para la historia de Grecia como almacén de los mitos nacionales, para el cómic de Miller como base, ejemplo e inspiración y para las superproducciones de Hollywood como recurso discursivo.

Esta tesis parte de una idea clara: sin el libro de Heródoto hubieran sido imposibles los trabajos posteriores. Estamos convencidos de que la cinta de Maté, 'El León de Esparta' (1962), es un trabajo que bebe copiosamente de la fuente del heleno. Sabemos, además, por declaraciones propias que Miller, el dibujante que hizo 'viral' la historia de

los 300 espartanos se quedó completamente prendado de esta cinta. Este cómic, a su vez es el inspirador de otros tres largometrajes, como veremos.

Analizaremos el cómic de Frank Miller para mostrar, desbrozado, su mundo y la adaptación que realiza este artista sobre la batalla librada entre los 300 espartanos contra el imperio persa sasánida en el paso de las Termópilas (Puertas calientes). Buscaremos qué permanece literalmente en este cómic de lo que escribió Heródoto; y lo más interesante, de lo que permanece buscaremos su porqué. Hallamos la vía de análisis desde el mismo momento en que Miller opta por un tipo de dibujo para describir a espartanos y otro para persas, y cómo la ideología de la época en la que vive este autor influye en gran medida en el desarrollo de su obra, en la que los espartanos sirven de vehículo perfecto para valorizar las ideas que trata de hacer prevalecer como correctas o bienes por alcanzar.

La vida de Frank Miller quedó marcada en su juventud el día en el que vio una película de bajo presupuesto realizada en el año 1962: 'El león de Esparta' ('Los 300 espartanos', en traducción literal de su título original en inglés). Una característica película de las llamadas 'peplum' ('túnica' en griego y latín) o de romanos (aunque en este caso se trate de griegos), con legiones de seguidores en aquella época. Esta película, dirigida por el austro-húngaro de Cracovia (hoy Polonia), Rudolph Maté, es la principal responsable de que exista el cómic y las películas en él inspiradas '300' (Zack Snyder, 2007), '300: El origen de un imperio' ('300, el auge de un imperio' en original inglés) (Noam Murro, 2014) y la paródica 'Casi 300' ('Conoce a los espartanos' título original estadounidense) (Jason Friedberg

y Aaron Seltzer , 2008). Para nosotros esta película, que marca de por vida a Miller, es tan importante para nuestro trabajo como las superproducciones posteriores, por lo que también será objeto de análisis en este trabajo.

Analizaremos la película de Zack Snyder '300', la cual tuvo un gran éxito en taquilla y ha hecho que perdure y se dé a conocer esta parte de la heroica historia de Esparta. Una vez más centraremos este estudio sobre lo que permanece y no permanece en esta tercera adaptación.

Derivada del éxito sin paliativos de taquilla y alabanzas de cierta crítica estadounidense muy en línea con la estética de Snyder y Miller, surgió 7 años más tarde su secuela: '300: el origen de un imperio' de Noam Murro, quien muestra en esta obra una huella clara de su predecesora en cuanto a estética y argumento forzado al servicio de una ideología.

Utilizaremos ahora una pequeña analepsis para retraernos al 2008, año en el que veremos que se produce una nueva traducción intersemiótica del original '300', esta vez en clave paródica de humor del sal gorda titulada 'Casi 300' que satiriza hasta el extremo hilarante las duras gestas de estos espartanos que liberaron al mundo griego de la tiranía persa. La grandilocuencia y valores de la historia original se diluyen y se desdibujan, en aras de la comicidad burda, en esta película de 2008 que no busca nada más que la carcajada y el entretenimiento fácil derivado del obligado conocimiento previo de la cinta de Snyder. Los directores de la misma, Jason Friedberg y Aaron Seltzer, son famosos por

intervenir como guionistas, directores o productores de parodias de títulos de éxito como 'Espía como puedas', 'Scary movie', 'Epic movie'...

Las formas en que esta historia, hoy ya mítica, se re-construye una y otra vez de manera cercana en el tiempo, va a ser el objeto principal de esta tesis pues queremos estudiar en qué se parecen y en qué se diferencian éstas analizando los elementos de adaptaciones literarias y cinematográficas, modificaciones de las estructuras del discurso, empleo de recursos estilísticos, transmisión de ideología y sustancias de expresión empleadas.

Queremos remarcar que estas varianzas no se deben exclusivamente a un cambio de formato –lo cual es obvio a la par que curioso por derivar de la adaptación de un cómic y no directamente del libro de Heródoto en las películas analizadas– sino que se trasciende la materia de la expresión para alcanzar nuevos valores y significados. Nos sorprende la manera en que se cuenta una y otra vez la misma historia y la forma que tienen los autores de intentar ‘enganchar’ a un público que se transforma con el tiempo. Es curioso pensar que Maté en 1962, Snyder en 2007, y en parte Murro en 2014, hayan tenido la idea o, quizá la necesidad, de contar la misma historia pero con distintas armas sobre un sustrato cultural distinto y unas expectativas diferentes, aunque en alguna medida cercanas. Las diferencias entre las películas será uno de los puntos básicos de este trabajo.

Cada uno de estos autores cuenta la historia de los 300 espartanos dependiendo del encuadre histórico en el que viven y variando sus puntos

de vista. Heródoto hace, lo que hoy podríamos tildar de “crónica periodística” de la batalla, Miller dibuja e incluso caricaturiza esta historia (pues no pretende contar la verdad histórica sino vehicular un mensaje, idealizando lo sucedido en un plano ideológico) porque desde su infancia se sintió fascinado por este pasaje mítico, Snyder y Murro conquistan crítica y público con unas fórmulas cinematográficas al más puro 'estilo Hollywood'. Es importante no olvidar que Frank Miller es consultor y productor ejecutivo de la película de Snyder y esto va a condicionar en gran medida el producto final.

1.3.- JUSTIFICACIÓN

Este trabajo basa su novedad en que no existe ningún escrito sobre los 300 espartanos que haya intentado analizar y comparar de manera tan extensa y científica este producto cultural mediante el tratamiento narrativo formal y semántico.

Hemos elegido realizar la comparativa de las diferentes traducciones intersemióticas porque consideramos que éste puede ser un gran ejemplo de cómo Hollywood coloniza culturalmente a través de su narrativa, aludiendo a lugares comunes de nuestra cultura occidental para emplearlos como excusa bien sea de su negocio (espectáculo ante taquilla) o bien de sus valores (mundo occidental libre, como gusta la CIA de denominar a los EE.UU. y países aliados). En la película de '300' vemos desde un principio, y con todo lujo de detalles, quiénes son los buenos y quiénes son los malos; los espectadores estamos ubicados como un *Deus-ex machina*, apoyando a quiénes deben vivir y condenando a quiénes

deben morir. El espectador toma partido sin voluntad ni criterio de selección, sólo de ubicación en la dicotomía bueno/malo, bonito/feo, mío/suyo y nuestro/suyo.

Por tanto, hemos elegido esta temática para llevar a cabo esta tesis doctoral porque nos permite trabajar con diferentes formatos narrativos y también con una parte muy interesante de la historia.

Y no sólo nos referimos a la historia que tuvo lugar durante los enfrentamientos entre persas y griegos (hoy visibles en las tensiones entre sus herederos geográficos Turquía/Grecia) sino que al elegir este tema, hemos podido tratar la historia del cine de Hollywood desde sus inicios y analizar cuál es el comportamiento de los productos culturales para masas en Occidente; cómo una historia contada desde una perspectiva concreta puede reproducir el sistema de valores y las estructuras de Occidente sobre Oriente Medio.

Es cierto que el peso histórico se lo lleva, sin lugar a dudas, la crónica escrita por Heródoto hace cientos de años, pero a nivel de anécdota embrionaria que sirve de base sobre la que edificar ideología, pues en la película realizada por Zack Snyder nos encontramos nítidamente, aunque en opinión de algunos estudiosos sólo lateralmente, con la presentación del riesgo que corre Occidente a caer bajo la dominación del mundo oriental, mediante la metáfora (¿o metonimia?) de lucha encarnizada entre griegos y espartanos.

1.4.- OBJETIVOS

El objetivo principal es desde la revisión de las historias existentes sobre los 300 espartanos –todas basadas en el hecho real e incontestable de su batalla–, relacionar entre sí los productos resultantes, culturalmente tan alejados en el tiempo y hallar qué hay de común entre ellas y qué de diferente como muestras de su tiempo y como sustentadoras de una ideología.

La cultura de masas en la que nos encontramos suele obviar los detalles y origen de las películas y de los libros, tomándolos como iconos de nuestro tiempo sin profundizar salvo en honrosas ocasiones. También me parece muy interesante analizar la ‘manipulación’ (no siempre en el mal sentido de la palabra; hay que tener en cuenta que toda información que el ser humano procesa en su mente, queda manipulada cuando la crea y la reproduce), es decir, manufacturación, que hacen los artistas de la historia. En el caso de la reproducción de la historia de los 300 espartanos, cada autor ha presentado a los héroes y a los villanos teniendo en cuenta las circunstancias de su presente y de sus finalidades.

Abraham Moles nos da algunas claves sobre la consideración de la cultura en su libro *La comunicación y los mass-media* (1975) que nos sirven para comenzar a entender la línea de partida de esta tesis. En su trabajo, Moles dice que la cultura es algo así como el producto residual de una comunicación entre los seres humanos y que toma forma a través de una cristalización de todo o de parte de los actos comunicativos en soportes materiales. Esto son las conservas comunicacionales. Por tanto,

se llega a la conclusión de que la cultura es la sedimentación en la memoria de actos, estímulos y mensajes que llegan a penetrar desde el entorno. Asimismo, Edouard Herriot define la cultura como aquello que le queda al hombre cuando lo ha olvidado todo.

En este sentido sobra decir que el mensaje, o más bien la historia, de los 300 espartanos ha penetrado en el mundo llamado de masas gracias a su adaptación al cine, más tarde al cómic y, más cercanamente, a la nueva versión cinematográfica de la historia de los 300 luchadores espartanos ante los millares de persas para convertirse en mito recurrente. Es cierto que antes de estas adaptaciones cinematográficas los círculos cultos eran sabedores de esta historia, pero la masa despierta a esta historia gracias a los medios de comunicación.

Una de nuestras hipótesis se basa en demostrar que sin la crónica de Heródoto hubiera sido muy difícil para Maté, Miller, Snyder y Murro realizar sus textos tal como los conocemos pues es su fuente, pero también que el tiempo y la mirada personal de cada autor se ve representada en su obra (adaptación). Veremos cómo los objetivos y finalidades de Heródoto, de Maté, de Miller, de Snyder y de Murro son bien distintos.

También es uno de nuestros objetivos analizar qué sucede cuando se cuenta un pasaje de la historia a través de un producto cultural masivo; es decir, la adaptación a ese tipo de mensajes y la modelización del receptor, entendido éste como un punto medio entre el espectador ideal

(constructo del emisor) y el real (al que el emisor no puede conocer sin retroalimentación del mensaje).

En esta tesis vamos a dedicar un amplio bloque al espectador, a las personas del siglo XXI que se ubican ante las películas que hemos nombrado, con el cómic de Miller o con el *Libro VII* de Heródoto. Creemos que es necesario sumergirnos en la visión del público de masas para entender, por un lado, por qué se realizan y de qué modo las adaptaciones de un pasaje histórico como es el de la lucha entre griegos y persas es entendido hoy; es decir, queremos intentar diseccionar las lecturas del espectador, o cómo llega lo narrado a la conciencia de las personas.

Coincidimos con el trabajo de Jesús González Requena, *El discurso televisivo* (1988), en su afirmación: “La televisión (el cine, para poder aplicar toda su teoría a la presente tesis) es un medio, un instrumento que puede ser utilizado, manipulado al gusto de quien lo ostenta”⁷.

La información es poder (frase atribuida a Francis Bacon en el siglo XVII), del mismo modo que la producción audiovisual puede serlo. Quien maneja productoras y distribuidoras puede hacer llevar todo tipo de mensajes al público de masas y, en nuestra opinión, existe una inconsciencia casi total en los consumidores culturales. Al hilo de lo anterior, González Requena añade: “Todo hecho de significación es un fenómeno cultural que afecta necesariamente a los individuos que participan de la cultura de la que tal hecho forma parte. Son, por tanto, sus destinatarios objetivos aun cuando carezcan de conciencia de ello”.

⁷GONZÁLEZ REQUENA, Jesús. 1988. *El discurso televisivo: espectáculo de la postmodernidad*. Cátedra. (pág. 10).

Para llegar a imaginar la grandeza y omnipotencia de la industria cultural que es el cine, vale la pena destacar una curiosa analogía que realiza González Requena: “La industria de la comunicación, dada su inmensa magnitud, solo es equiparable, probablemente, a su coetánea, la industria armamentística”⁸.

Cuando hablemos del espectador, repasaremos el poder del cine, su seducción fatal (permítase esta alusión cinematográfica) y la identificación imaginaria que se produce en el espectador, tal como Lacan nos indica.

Sobra decir que, como en toda investigación basada en un componente analítico audiovisual y narrativo, esta tesis principia desde el visionado de las cintas sus citadas, la lectura del *Libro VII* de Heródoto y la del cómic de Miller. El objetivo es desbrozar los aspectos nucleares y constitutivos de sus manifestaciones creativas, estructurales, culturales y diferenciadoras de los distintos textos literario/audiovisuales objeto de análisis.

A partir de este análisis, resaltaremos los elementos que consideremos más importantes para entender el periplo derivado del cambio de sustancia expresiva de la historia de estos 300 espartanos.

Antes de plantear las hipótesis concretas que vamos a presentar en el próximo punto, nos planteamos algunas cuestiones anteriores que queremos comentar en este mismo apartado de objetivos.

⁸ GONZÁLEZ REQUENA, Jesús. 1988. El discurso televisivo: espectáculo de la postmodernidad. Cátedra. (pág. 53).

Debido a la cercanía temporal, ¿Es Heródoto el autor más fiel a los hechos que acaecieron entre agosto y septiembre del 480 a.C.? Consideramos, pues parece obvio, que sí. Durante el desarrollo de esta investigación vamos a tener que avanzar teniendo en cuenta que el autor que, en todo caso, pudo relatar los hechos de manera más cercana a la realidad es Heródoto (aunque no el único, como veremos). Y esto es así porque desarrolló su obra de una manera temporalmente cercana. No influye tanto la forma o el estilo con que el escritor heleno dibuja la batalla sino que creemos que los detalles y el relato, en cualquier caso, van a ser los más fidedignos.

Teniendo en cuenta que cada autor crea su obra con unos objetivos concretos, ¿Qué objetivos tiene cada uno de los autores? ¿Por qué Heródoto escribió sus libros históricos y Miller dibujó en papel una de sus obsesiones? Por no hacer demasiado extensa esta primera parte del trabajo, diremos que cada autor lleva a cabo su obra con una serie de objetivos que pretende cumplir y nuestro objetivo es identificarlos. Para dar una primera respuesta a los nuestros, diremos que Heródoto quiso dejar constancia de lo que sucedió en su época, Maté cumplió con su contrato como director artesano de una película de bajo coste creada para dar dinero en taquilla, Miller quiso relanzar el mundo del cómic con una historieta que vehicula su ideología, Snyder quiso arrasarse en taquilla y Murro dirigir una secuela ideada para aprovechar el tirón económico previsible derivado del éxito de la anterior cinta. Estas ideas se desarrollarán con más detenimiento en la parte del análisis de esta tesis doctoral.

Un objetivo previo a nuestras hipótesis deriva de poder demostrar que después de cada traslación de lenguajes la historia primigenia pierde intensidad. Creemos que esto es así porque la historia que llega a nuestros días en formato de cine para masas pierde (adrede) detalles, profundidad (no es su finalidad) e incluso realismo (en aras del espectáculo que llena taquillas).

En este punto deberíamos dejar claro que es palpable que el objetivo de Miller o el de Snyder o el de Murro no sea (re)crear una historia basada en la verdad. Maté sí se hallaría más cerca de ésta pues en su época la espectacularidad se lograba con el movimiento de masas de actores y lo epopéyico de la historia tal y como nos llegó a nuestros días, aun con licencias hiperbólicas que generan mitos. Nos encontramos con que al reproducir esta historia a través del cine, la audiencia no llegará a conocer los detalles de cómo fue realmente la Batalla de las Termópilas porque no hay vocación de documental en las realizaciones que buscan espectáculo. Además, hay recursos cinematográficos empleados en estas dos últimas cintas que vulneran la forma 'normal' del acontecer de los hechos, como la cámara lenta. Nuestro objetivo deriva de conocer las razones de estas mudanzas, allende las propias y lógicas de la traslación de la sustancia expresiva.

Al dulcificar o hacer más simple esta historia, que en las más de las ocasiones parece una reducción a un enfrentamiento entre buenos y malos, nuestros autores más contemporáneos van a poder utilizar sus narraciones para transmitirnos su ideología.

Derivado de este objetivo primario de descubrir si la transmisión de ideologías es una de las finalidades de los autores audiovisuales aquí estudiados, planteamos como un sub-objetivo incluido en él, descubrir si las obras de las diversas artes tienen siempre carácter ideológico. Antes de abordar el análisis de estos textos en esta tesis doctoral, nuestro punto de partida es sí. Consideramos que todas las obras de arte tienen carácter ideológico porque quien las crea no vive fuera de un mundo concreto, temporalmente marcado por la cultura de su época. Aunque también partimos del axioma de que no todos los textos, incluidos los analizados en la presente tesis, presentan la misma intensidad ideológica. Cuando el cómic o el cine tratan una historia, cuando trazan tramas de índole histórica, casi siempre nos topamos con una lectura ideológica sea por subrayado sea por silencio.

Partimos de una idea sobre la que vamos a ahondar más y más durante el avance de esta tesis doctoral. Creemos firmemente que el cómic de Miller es un vehículo perfecto y sofisticado del colonialismo cultural estadounidense. Vemos clara y distintamente la dualidad constante entre el nosotros, los buenos, y el ellos, los malos, quienes quieren atacar y quebrantar todas las bondades occidentales, tomadas por absolutas. Veremos cómo la reducción al extremo de la historia a base de tópicos nos lleva a dualidades iconico-lingüístico-morales. La ideología es capital tanto en el cómic del estadounidense como en las cintas de Snyder y Murro. Maté puede ser ubicado en un término medio.

Sin embargo, no encontramos la misma dosis de ideología en la adaptación de 'Casi 300' dado su carácter caricaturesco, aunque sí que nos topamos con una descripción bastante acertada, por irónica, de la sociedad de hoy en día.

Desde nuestro primigenio punto de partida, a fin de explorar la conveniencia de las primeras líneas de acción de esta tesis, nos hicimos varias preguntas en torno a la ideología como por ejemplo: ¿Es posible analizar películas como la de '300' dejando a un lado la lectura ideológica? Durante las siguientes páginas veremos cómo este extremo era imposible pues su subrayado llega a límites gigantescos como más adelante se comprobará.

Los discursos que analiza esta tesis se caracterizan porque los autores se afanan por dejar claro quiénes son los buenos y quiénes son los malos, y qué virtudes y defectos los configuran. Creemos que tanto en el libro, como en el cómic, como en las tres películas, cada autor cree formar parte de la idea del 'nosotros' en la que involucra al espectador y ve en los persas a 'ellos'.

Como venimos avanzando en esta primera parte del texto, tememos que la rigurosidad histórica del relato de Heródoto va perdiendo fuerza con el avance de las traslaciones y centraremos parte de nuestras futuras páginas en el estudio de esas 'traiciones' al original. Reflexionemos, pues, sobre dónde radica el necesario recurso a la rigurosidad histórica para no caer en una historia inventada sin nexo con el título de la adaptación ya que no tiene sentido hablar de los 300 espartanos si no hay una base de

'realidad' de lo acontecido con lo narrado. Bien es cierto que podemos afirmar que ni siquiera es el objetivo de los autores contemporáneos documentar lo sucedido, pero tampoco alejarse de los rasgos maestros. Pongamos un ejemplo: ¿Sería creíble alguna de las películas o el cómic si los espartanos acaban ganando la batalla y capturando a Jerjes? Vimos en 'Gladiator' (Ridley Scott, 2000) cómo Cómodo mataba a su padre, el emperador Marco Aurelio, con sus propias manos, algo que no sucedió así, pero que seguramente ha quedado grabado como dato histórico en la memoria de muchos de los que vieron la película.

En nuestro caso, ninguno de ellos persigue ser riguroso o reproducir una crónica histórica, es cierto, pero la base histórica, *grosso modo*, se respeta.

Otro de los objetivos que planteamos en los primeros compases de esta investigación es responder a ¿por qué la apelación a la violencia va de menos a más? Curiosamente, aunque efectivamente Heródoto nos cuenta cómo transcurrió la batalla de las Termópilas y las claves de este enfrentamiento, no creemos que se trate de un escrito violento. Sin embargo, las cintas y el cómic posterior sí que lo son. Entendemos que forma parte del intento de espectacularizar un pasaje histórico y también es de suponer que estas representaciones no se alejarían mucho de la realidad, pero la forma de dibujar o rodar estas escenas sí puede considerarse hiperbólica y casi heroica, alejada de lo cómo se desarrolla una batalla de verdad en aquella época.

Este aspecto nos lleva a considerar un posible límite del cine: ¿El cine puede narrar un pasaje histórico real?. Quizás el cine documental sí, ya que, como hemos remarcado líneas arriba, la realidad y la ficción se van a mezclar para hacer un producto final que atraiga al público de masas y este espectáculo no tiene como finalidad ser didáctico o representativo. La historia de los 300 espartanos en las Termópilas es conocida por un amplio sector de la población y más gracias al cómic y a las películas, en especial a la de Zack Snyder; pero éste, como desarrollaremos a lo largo de esta tesis, en su película se aprovecha de la historia (tomada como algo más que una anécdota, por supuesto, pero no como hecho primordial) para realizar una superproducción que funcione bien en taquilla.

Al utilizar el cine para contar una historia, o partes de la misma, que sí sucedieron, sin la esclavitud documental de verse obligado el autor a ser notario de la verdad, las variaciones generadas/narradas en este producto audiovisual hallan su justificación en su capacidad de hacer las veces de vehículo ideológico. La razón de ser, de aparecer en la película, de estas varianzas o licencias sobre lo acaecido es que su funcionalidad es ideológica (al margen de alguna funcionalidad diegética, de existir, de menor peso). El cine de Hollywood es ideológicamente occidental y destinado a masas, y sobre este axioma edificaremos una de nuestras hipótesis que vamos a plantear ampliamente a continuación, en concreto desarrollaremos el concepto de 'colonialismo cultural'.

Finalmente, antes de embarcarnos en el desarrollo de este trabajo doctoral, también tenemos como objetivo el preguntarnos ¿Puede la película '300' convertirse en un clásico de su género, del mismo modo en

que lo fue 'El león de Esparta' para los *peplum*, tanto como el cómic de Miller y el libro de Heródoto lo son en sus propios géneros, es decir, cómic y literatura histórica? Posiblemente sí. De hecho, podríamos decir que a día de hoy '300' es un clásico pero no del cine histórico como tal sino más bien como exponente cimero de una estética muy específica (en España apta para mayores de 18 años por su violencia), debido a su fotografía preciosista, al empleo del color, a la fortaleza de su historia elevada a mito y también al impacto que causó en su día sobre un espectador que acudió en masa a las grandes pantallas. Recaudó 456.000.000 de dólares frente a los 70.000.000 de dólares de coste.

1.5.-HIPÓTESIS

La base de esta tesis es, por tanto, la refutación o corroboración de las hipótesis que vamos a enumerar derivadas de los objetivos que hemos propuesto líneas arriba.

Partimos, axiomáticamente, del hecho de que a finales de agosto o principios de septiembre del año 480 a. C., en el marco de la II Guerra Médica, se produjo realmente la batalla de las Termópilas (Puertas Calientes), desfiladero montañoso-costero al norte de Delfos (en la actual Grecia, entre Tesalia y la Grecia central), y de que en ella combatieron, por un bando, 300 espartanos junto con aproximadamente otros 7.000 griegos al mando de Leónidas, biarca de Esparta, y alrededor de unos 200.000 persas aqueménidas al mando de su rey-emperador Jerjes I por el otro. Nos asentamos en este hecho porque Heródoto de Halicarnaso (484-425 a. C.) escribió sobre este combate (*Libro VII*, logo XXII), al igual que Ctesias

de Cnido (en su *Pérsica* en el 395 a. C.) quienes, a su vez, sirvieron de fuente a Diodoro Sículo (siglo I a. C.) y a Plutarco (46-120).

La base semiótica, el análisis cultural y las herramientas narrativas (literarias, de cómic y cinematográficas) serán las que sirvan de útiles para la resolución/conclusión sobre la veracidad o no de los postulados inicialmente descritos a continuación:

- I. La historia de los 300 espartanos que ha sido llevada al cómic y al cine es una de las máximas expresiones de colonialismo cultural estadounidense sobre el tema del Oriente Próximo. Lo cual supondría el justificante último de estas realizaciones.

Añadimos, aunque no como hipótesis, que además –en nuestra opinión– sirve de maniquea justificación –idea hallada en la superestructura de Marx– de su política exterior en dicha zona y justifica sus análisis ante la opinión pública mundial). Es decir: La historia como excusa para transmitir ideología, algo muy de moda actualmente. “La fuerza sin ninguna base espiritual está condenada al fracaso”, afirmó el mismo Adolfo Hitler.

Uno de los mayores exponentes que ayuda a analizar esta hipótesis y al que recurriremos obligadamente es:

1. La manera de dibujar a los personajes, en la que podemos ver una intencionalidad y una necesidad de distinguir siempre entre 'ellos' (los persas, los bárbaros, los orientales) y nosotros (los griegos, los civilizados, los occidentales).

II) La historia se utiliza como excusa (por motivos de transmisión ideológica).

1. La adaptación partidista o sesgada de la crónica del pro-griego Heródoto es patente, pero tras eliminar en lo posible esta óptica distorsionada, es tomada por nosotros como punto cero de esta historia. Trataremos de demostrar que existe una base real, por poder ser cercana a lo que de cierto sucedió –comparando con versiones de otras batallas coetáneas mejor documentadas–, tras el punto de vista inherente a toda crónica. Este elemento es tomado como fiel de la balanza o punto de contraste para definir el tono del cómic y de las películas.
2. Las adaptaciones desde una fuente inicial la desvirtúan siempre, aunque existen gradaciones.
3. Las adaptaciones tienen objetivos propios por lo que se fijan más en sus intereses que en respetar el corte histórico.

III) La violencia empleada de unos acontecimientos históricos concretos –factor descriptor de personalidades de primer nivel– es más o menos explícita en función de la forma y la sustancia de expresión (discurso) que en la de la historia en sí (qué). Es decir, los elementos que la definen estéticamente superan el mero contenido combativo que se pretende transmitir.

IV) Cada autor que ha tratado el tema, dependiendo de las formas de su sustancia narrativa (crónica literaria o cómic o cine) y del

contexto formado por el estilo estético propio de su época, plasma y proyecta su propia cosmovisión del mundo a través de su obra.

1. Heródoto trata de hacer una crónica, de ser testigo de una época, de mostrar la unidad del pueblo griego.
2. Maté transmite una serie de valores (libertad frente a esclavitud, valor frente a traición, sobriedad frente a vicio...) considerados como clásicos y mostrados como ideal social en su época.
3. Snyder y Miller transmiten altas dosis de ideología justo en el momento en el que EE.UU. participa en los conflictos abiertos en Irak y Afganistán (hoy ampliado a Siria).

1.6.- METODOLOGÍA

El modelo de análisis empleado en la presente investigación debe adaptarse a las diferentes –en principio– naturalezas de los objetos de estudio seleccionados, el lenguaje literario por un lado (donde incluimos el *Libro VII* de la *Historia* de Heródoto (siglo V antes de Cristo) y la novela gráfica *300* (1998) de Frank Miller y Lynn Varley, con sus características propias desarrolladas con la consolidación de la disciplina artística durante el paso del tiempo pero que tienen su origen, como también el lenguaje audiovisual en definitiva, en el lenguaje literario, y el lenguaje audiovisual –cinematográfico– por otro. Aquí donde ubicamos las películas '*El león de Esparta*' (1962) de Rudolph Maté, '*300*' (2006) dirigida por Zack Snyder, '*Casi 300*' (2008) de Jason Friedberg y Aaron Seltzer, y, finalmente, '*300: El origen de un imperio*' (2014) de Noam Murro.

Por ello nos hallamos ante herramientas metodológicas propias de la analítica textual literaria y audiovisual en rasgo amplio y más en concreto, un sistema epistemológico basado en la comparación de fuentes y autores.

Pese a esta diferencia, los textos literarios y cinematográficos comparten una esencia estructural, tal y como enunció Seymour Chatman (1990), por lo que es necesario que, a la hora de aplicar nuestra metodología y análisis, planteemos un esquema que abarque todos los elementos de 'lo narrativo' (literario y audiovisual-cinematográfico), y en el cual, tal y como nos brindará Chatman, distinguimos dos planos esenciales del análisis narratológico: **Historia** (significado o contenido) y **Discurso** (significante o continente).

Nuestra investigación se basa, por lo tanto, en el análisis de diferentes formas narrativas. Se basa en un fuerte componente analítico textual, por eso cabe destacar que para su desarrollo, para alcanzar los objetivos propuestos, va a ser lógicamente imprescindible desbrozar el *Libro VII* de Heródoto y el cómic *300* de Miller, y visualizar las cuatro películas que proponemos para entender el periplo de la historia de los 300 espartanos en el cine. Desentrañar, en suma, todos los detalles y aspectos esenciales de la naturaleza de las manifestaciones creativas que hemos colocado en el centro de nuestra investigación.

El análisis, por lo tanto, va a tratar de describir los aspectos creativos de la literatura: nos detendremos en el narrador, en el uso de figuras literarias, en los diálogos y tras ellos trataremos de reconstruir un grado de

escritura cero sobre lo acaecido sin los fastos de los tropos. También se va a centrar nuestra lectura en los aspectos narrativos del cómic: focalizaremos en el lenguaje, en el uso del color, en la cantidad de información de las viñetas, su tamaño, disposición... entre otras muchas cosas. Y, finalmente, en los aspectos propios del cine: analizaremos los silencios y subrayados en los elementos conformantes de su narrativa, sus tropos, la iconografía empleada, por qué se han seleccionado determinados espacios o por qué es tan importante el vestuario, por citar solo algunos elementos.

Para elaborar esta tesis voy a realizar un **Análisis de Contenido** del *Libro VII* de Heródoto, donde se relata por primera vez la historia de los 300 espartanos combatientes en las Termópilas. También vamos a analizar el cómic del dibujante Frank Miller del 1998 que se titula *300* y su influencia en tres de las cuatro cintas sobre este combate: una es anterior al cómic (Meté, 1962) y las otras tres posteriores e impulsadas por la obra del dibujante directa o indirectamente ya que Zack Snyder pretendió en el año 2006 con '*300*' llevar el cómic homónimo al cine –origen directo, pues, de la película– con una estética *ad hoc* que no ocultaba el origen tebeístico, '*Casi 300*' (2008) de Jason Friedberg y Aaron Seltzer es una parodia de la anterior, de la que deriva por lo tanto, y, finalmente, '*300: El origen de un imperio*' (2014) de Noam Murro supone una secuela de la de Snyder cuya peculiar estética, muy tebeística como dijimos, imita.

Este análisis fijará cómo la caracterización de los personajes, los diálogos, el vestuario o el ritmo de la narración configura un texto propio, y, finalmente, sobre esta construcción textual (sea literaria, ilustrada o

cinematográfica) se realizará una comparativa que nos permita delimitar unas conclusiones finales a partir de las hipótesis iniciales.

La finalidad primordial del Análisis de Contenido es determinar lo que dicen los mensajes, descubrir el contenido no explícito (que podría estar constituido, tomando como ejemplo de la obra de Miller, por unas sutiles segundas lecturas, justificantes del racismo y xenofobia y el patriotismo; o tomando como ejemplo a Heródoto, la necesidad de unidad panhelénica), las intenciones, deseos o actitudes que se reflejan en los textos dirigidos a las masas (tanto el escrito de Heródoto, como el cómic de Miller y las tres películas, se pueden considerar textos dirigidos a las masas y por ello analizables desde el fenómeno de dicha comunicación de masas). Para cumplir este objetivo se toma como base única el contenido manifiesto del texto, con el que tendremos que realizar las inferencias.

Por tradición el método científico se considera una base del saber en ciencias puras (cuyo objeto de análisis son las magnitudes extensivas). En ciencias humanas, mucho más creativas y menos rígidas, los objetos y herramientas de análisis tienen una naturaleza más intensiva (aludiendo a la diferencia de ciencias de Descartes).

A día de hoy existen diferentes visiones en cuanto a las metodologías que podemos aplicar a nuestra rama de conocimiento humano⁹.

⁹ Acudimos a José Ferrater Mora para rescatar su opinión sobre este asunto con esta cita: “En el llamado saber vulgar hay ya, casi siempre de modo implícito, un método, pero éste último cobra importancia únicamente en el saber científico”. FERRATER MORA, José: *Diccionario de filosofía*. Barcelona. 1994. Pág.:2401.

Los pasos que tenemos que seguir para llegar a la verdad, tal y como apunta Mario Bunge, son nueve. El método científico para este profesor argentino es un “procedimiento regular, explícito y repetible para lograr algo, sea material, sea conceptual”¹⁰.

Nuestro primer paso es pues, estructurar un desarrollo metodológico metódico y sistemático que se adecue a nuestros objetivos ya planteados, con la vista puesta en la corroboración o refutación de las hipótesis delineadas, y que parte del análisis de contenido como técnica de investigación, considerada durante muchos años como una excelente forma de concretar la influencia de los medios de comunicación para masas sobre sus públicos receptores.

El análisis debe –es obligado si queremos que nuestra investigación cumpla con los rigurosos requisitos exigidos de científicidad– estar dotado de un desarrollo y aplicación sistemáticos, metódicos, para que sea correcto y tenga rigor y validez (contrastables). Debemos, por lo tanto, seguir un método –un camino, en su etimo– científico, atendiendo, claro está, a la naturaleza intensiva (creativa, o sea, menos medible) de nuestros objetos de análisis, que incluyendo a las artes, son propios a las ciencias humanas y sociales.

El método científico, característico y básico del saber en ciencias puras, ofrece también diferentes visiones en cuanto a las metodologías que podemos aplicar a las disciplinas artísticas dentro del conocimiento

¹⁰BUNGE, Mario: Epistemología. Ariel. Barcelona. 1980. Pág. 1981.

humano¹¹ que hemos seleccionado, pues hablamos de narrativa aplicada a las artes en todos los casos.

Los pasos que tenemos que seguir para llegar a la verdad científica, siguiendo la clasificación de Mario Bunge son nueve; nueve pasos que hemos de cumplir para garantizar un “procedimiento regular, explícito y repetible” con el que “lograr algo, sea material, sea conceptual” (Bunge, 1980:22). Los pasos por seguir planteados por el profesor neopositivista son los siguientes:

1. Descubrimiento del problema.
2. Planteamiento de problema.
3. Búsqueda de conocimientos o instrumentos relevantes al problema.
4. Tentativa de solución al problema con ayuda de los medios identificados.
5. Invención de nuevas ideas.
6. Obtención de una solución del problema.
7. Investigación de las consecuencias de la solución obtenida.
8. Puesta a prueba o contrastación de la solución.
9. Corrección de las hipótesis, teorías, procedimientos o datos empleados en la obtención de la solución incorrecta.

Por tanto, “Toda investigación, de cualquier tipo que sea, se propone resolver un conjunto de problemas. Decimos en cambio que una

¹¹Acudimos a José Ferrater Mora para rescatar su opinión sobre este asunto con esta cita: *“en el llamado saber vulgar hay ya, casi siempre de modo implícito, un método, pero éste último cobra importancia únicamente en el saber científico”*. FERRATER MORA, José: *Diccionario de filosofía*. Barcelona. 1994. Pág.: 2401.

investigación (de un conjunto de problemas) procede con arreglo al método científico si cumple o al menos se propone cumplir las siguientes etapas”, sentencia Bunge (1980: 22) aludiendo a los nueve pasos enumerados.

Hemos, por tanto, de delimitar los elementos contextualizadores de nuestros objetos de análisis, recoger y observar todos los datos esenciales y pertinentes, para después estructurar, jerarquizar, analizar y evaluar todos ellos. Finalmente tendremos que obtener unas conclusiones (generales o particulares) cuyo contraste nos permitirá corroborar o refutar las hipótesis ya planteadas. En otras palabras, aplicaremos una metodología que definirá analíticamente las obras narrativas, por lo que el planteamiento metodológico lo establece la misma fuente generadora de sucesos, es decir, la obra de Heródoto, el cómic de Miller y Varley, y los filmes de Maté, Snyder, Friedberg y Seltzer, y Murro.

Para diseñar un modelo de análisis de la historia de los 300 espartanos a su paso por la literatura, el cómic y el cine vamos a plantear un esquema que analice por un lado la historia (el significado) y por otro el discurso (el significante). Es decir, los dos planos esenciales del análisis narratológico.

Para llevar a cabo el análisis del libro, del cómic y de las cuatro películas que proponemos en esta tesis vamos a seguir una versión del esquema que propone Seymour Chatman en su libro *Historia y discurso: La estructura narrativa en la novela y en el cine*¹².

¹² CHATMAN, Seymour. 1990. *Historia y discurso: La estructura narrativa en la novela y en el cine*. Editorial Taurus Humanidades. (pág. 27).

Este es el esquema básico que propone Seymour Chatman, base de los tres esquemas posteriores que vamos a seguir para llevar a cabo los diferentes análisis.

Narración:

1) Historia (contenido):

Sucesos: Acciones
Acontecimientos

Existentes: Personajes
Escenarios

Gente, cosas... que son transformadas por los códigos culturales del autor.

2) Discurso (expresión):

Estructura narrativa

Manifestación: verbal, literaria, cinematográfica...

El esquema de Chatman señala que en toda narración, ya sea literaria o cinematográfica, existe una división principal que segmenta, por una lado, el contenido de la misma, es decir su historia; y una forma de expresar esa historia, esto es a través del modo de llevar a cabo el discurso.

Según explica el propio Chatman, si consideramos a la poética como una disciplina racionalista, nos podríamos preguntar exactamente lo mismo que se pregunta el lingüista sobre la lengua: ¿Cuáles son los elementos necesarios en una narración para ser considerada tal?.

La teoría estructuralista nos dice que cada narración tiene dos partes concretas: una historia y un contenido, además de lo que podríamos llamar los existentes y el discurso.

Dentro de la primera parte de este esquema encontramos el estrato de la historia que a su vez está compuesto de los sucesos, estos son las acciones y los acontecimientos que componen la narración y de existentes, que son, entre otros, los personajes que dan vida a la obra y también, por nombrar otro elemento, los escenarios. Los sucesos y los existentes son la forma del contenido.

Dentro de la historia nos encontramos con otro elemento que es la sustancia del contenido, esto es el contexto cultural en el que se desenvuelve el autor y el público real e ideal al que llega la narración.

En el segundo bloque del esquema de Chatman, el denominado del discurso o de la expresión, es en el que se analiza cómo el autor lleva a cabo la película, de qué manera se le da coherencia a la narración y mediante qué herramientas, sin olvidar el contexto de cada época en lo referente a formas de narrar, opciones estéticas etc. Veremos cómo la manera de contar las hazañas de los espartanos y los recursos que se utilizan son muy diferentes entre 'El león de Esparta' (1962) y las tres películas del siglo XXI, en especial en la comparación de la película que inaugura la serie, '300' de Snyder.

Así, en el bloque del discurso y de la expresión, vamos a analizar la estructura de cada cinta, teniendo en cuenta las diferencias que encontramos entre la estructura del cine llamado del Hollywood clásico y del cine eminentemente espectacular del Hollywood de hoy, basado en manifestaciones estético-técnicas como los movimientos de cámara, efectos especiales e incluso en los tipos de diálogos o y puestas en escena, por nombrar sólo algunas de las categorías objeto de análisis.

Cabe mencionar en este punto que los dos grandes estratos que propone Chatman se complementan. A través del análisis de la forma de la expresión (del análisis de la estructura) vamos a comprender la forma del contenido (los sucesos y los existentes). Y, a través del análisis de la sustancia de la expresión (diálogos, montaje o narrador), vamos a comprender la sustancia del contenido (o sea, el contexto cultural y/o ideología imperante, a favor o en contra de la cual se manifiesta una obra).

El análisis de contenido citado al comienzo, aporta entonces: “características de técnica desarrollada desde los inicios de las investigaciones sobre comunicación, se ha convertido en la forma de determinar la influencia que los medios de comunicación de masas ejercen sobre la conducta humana [...] Analizar el contenido de un material es algo que realizamos todos, sin recurrir, por regla general, a ningún tipo de técnica específica. En concreto, con materiales escritos, lo normal es que, tras una lectura detallada de los mismos, cada uno trate de entresacar una serie de ideas o de vislumbrar una serie de conceptos, que

no están explícitos como tales en el texto, sino que se obtienen tras un proceso de abstracción y de elaboración”¹³.

El obstáculo más importante que salvar radica en la subjetividad en la se puede caer, a la hora de plantear una deducción o inferencia, la falta del necesario rigor y minuciosidad, para no caer en vacíos, que impone un enfoque científico, pues el investigador en su “esfuerzo de interpretación” hace que el “análisis de contenido se mueva entre dos polos: el del rigor de la objetividad y el de la fecundidad de la subjetividad” (López Noguero, 2002: 173), considerando, siempre, que este método de investigación es más propicio para generar teorías o hipótesis que para probarlas o demostrarlas (López Noguero, 2002).

No queremos por lo tanto, evitar la cuestión de que nuestro desarrollo metodológico combina, indefectiblemente, el rigor científico con cierto subjetivismo, que pretendemos mínimo pero que conlleva todo análisis de contenido; aquel que guía al investigador hacía “lo oculto, lo latente, lo no aparente, lo potencial inédito, lo no dicho, encerrado en todo mensaje” (López Noguero, 2002: 173); pues, el análisis de contenido, aplicado con la corrección sistemática que toda técnica científica precisa, “descubre ideologías, valores y datos que permiten evaluar posibles efectos persuasivos en la audiencia, y cambios de opinión y de actitudes” (Clemente Díaz, 2010: 22). Hagamos de esta inicial confesión de nuestros inevitables límites una virtud al focalizar sobre nosotros mismos ese rigor para que podamos atribuir valor científico a nuestras conclusiones.

¹³CLEMENTE DÍAZ, Miguel. 2010. *El Análisis de contenido como técnica de investigación de la comunicación social*. Artículo de Investigación. Universidad Complutense de Madrid.

Para Bernard Berelson (1942), el análisis de contenido es una técnica de investigación que pretende ser objetiva, sistemática y cuantitativa en el estudio del contenido manifiesto (y no tan explícito apuntamos nosotros) de la comunicación. En otras palabras, descubrir la estructura interna de un texto y los símbolos que configuran su contenido (sin olvidar el continente, por supuesto).

Para el autor estadounidense, la mejor forma de seguir el camino científico es mediante la creación o utilización de un sistema de categorías pertinentes al análisis y, añadimos nosotros, no excluyentes entre sí, es decir, interrelacionadas. Este sistema de categorías lo encontramos en el esquema del ya citado Seymour Chatman, y que veremos en detalle a continuación, que recoge todos los elementos de la Narración, agrupados, e interrelacionados, según pertenezcan a la Historia o al Discurso.

Por ello, el primer paso dado, antes de lanzarme a analizar los textos en los que se basa este trabajo, ha consistido en establecer una serie de categorías para evitar, en la medida de lo posible, caer en opciones o gustos personales u opiniones.

Cartwright, por su parte, (1953: 1) dice, al hilo de las anteriores palabras de Berelson, que “los términos de análisis de contenido y codificación son intercambiables, refiriéndose ambos a la descripción objetiva, sistemática y cuantitativa de una conducta simbólica”. Esto es palmatorio, al decidir categorizar el uso del lenguaje o la importancia del uso de determinados adjetivos, refiriéndonos a la crónica y a la novela gráfica, por ejemplo, se podrán extraer conclusiones de interés

psicológico, sociológico y creativo de los tres formatos que nos ocupan: crónica (literatura), novela gráfica (cómic) y película (audiovisual-cinematográfica). “Lo importante es el aspecto simbólico del mensaje, no lo que se dice o se describe, sino lo que representa, da a entender, o se sobreentiende en dicho mensaje”, explica Miguel Clemente Díaz (2010: 1)

La finalidad del análisis de contenido es determinar qué dicen los textos, pero también descubrir el contenido no explícito, dentro del ámbito de lo descriptivo, por así decir, comprender el texto tal y como es concebido por el emisor, y tal y como es interpretado por el receptor (López Noguero, 2002). Es decir, comprender cuáles han sido las estrategias utilizadas para construir el mensaje y cómo es interpretado por un lector/espectador ideal (figura sobre la que incidiremos más adelante), esto es, lector-ideal en el caso de las obras de Heródoto y Miller y Varley, y espectador-ideal con respecto a los cuatro largometrajes seleccionados y que no coincide en las cuatro películas –adelantamos este extremo aquí.

A continuación vamos a presentar nuestro guion de análisis para cada una de las películas que componen este trabajo –y otras tomadas como referencia por mejor aclarar comparativamente algunos aspectos tratados– siguiendo el esquema de Chatman que venimos manejando. El examen de cada una de las películas va a estar dividido en dos grandes bloques. El primero será el de la **historia y el contenido**, y el segundo el del **discurso y la expresión**, como ya he adelantado unos párrafos más arriba.

Por mejor aclarar el mapa de ideas donde se mueve nuestro ejército de intenciones, seguimos el esquema de Chatman a continuación:

Narración	Historia (Contenido)	- Sucesos	- Acciones	Forma del Contenido
		- Acontecimientos	- Personajes	
	Discurso (Expresión)	- Existentes	- Escenarios	Sustancia del Contenido
		- Temática, gente, cosas. . . , que han sido ya transformados por los códigos culturales del autor. Ideología y referentes.		
		- Estructura de la transmisión narrativa audiovisual. (Según su naturaleza icónica y sonora)		Forma de la Expresión
		- Manifestación	- Visual, sonora en sus diversos grados.	Sustancia de la Expresión

Este esquema se ve incardinado dentro de otro más general al que habremos de aludir para la correcta ubicación:

Estructura semiótica del relato	Sustancia	Forma
Expresión	novela, película, cómic	Discurso narrativo
Contenido	Universo real o imaginado, historias reales o ficticias	Relato propiamente dicho

BLOQUE 1: HISTORIA Y CONTENIDO

Empezamos introduciendo la metodología de análisis de las películas puesto que esta parte de la tesis no sólo es la más extensa y de más peso analítico en el conjunto de la tesis como es lógico sino que también es la que unifica y da coherencia a nuestros postulados. El primer esquema que proponemos a través del cual vamos a ir analizando cada película, también va a ser la base de los modelos de análisis para el cómic y para el libro.

En este apartado vamos a examinar el contenido de cada objeto narrativo teniendo en cuenta su contexto cultural. También va a ser muy importante en este apartado observar el estilo de cada autor, quién es el emisor, cómo es el público al que se dirige la cinta (real o ideal) por lo que también emplearemos la herramienta para conocer la imbricación formada por la simbiosis que históricamente han formado el cine y la

ideología imperante (con algunos e importantes desencuentros o fenómenos de contracultura). De este modo, y en cada **película**, vamos a analizar las siguientes categorías:

BLOQUE 1: HISTORIA Y DISCUSIÓN

- A) Ficha técnica
- B) Quién es el director
- C) Desarrollo de la historia
- D) Acciones
- E) Personajes
- F) Espacio o escenarios
- G) Tiempo

BLOQUE 2: DISCURSO Y EXPRESIÓN

Como ya hemos avanzado líneas más arriba durante la explicación del esquema analítico de Seymour Chatman, en este apartado vamos a explicar cómo se lleva a cabo la película para dar coherencia narrativa al texto. En esta parte de nuestro trabajo, vamos a examinar la manifestación de la historia a través de las siguientes categorías:

- A) Estructura
- B) Lenguaje
- C) Puesta en escena
- D) Vestuario
- E) Maquillaje

- F) Diálogos
- G) Voz en *off*
- H) Narrador
- I) Ritmo
- J) Montaje
- K) Iluminación
- L) Color
- M) Sonido

Una vez desbrozado el guion que vamos a seguir para llevar a cabo el análisis de cada una de las películas cabe señalar que vamos a seguir una metodología muy parecida tanto para el análisis del libro como el del cómic. La única variación es que algunas categorías, como pueden ser la de montaje o voz en *off* van a desaparecer por cuestiones obvias.

Así tenemos que en el caso del **cómic** el análisis va a seguir el siguiente esquema:

BLOQUE 1: HISTORIA Y DISCUSIÓN

- A) Resumen
- B) ¿Quién es Frank Miller?
- C) Desarrollo de la historia
- D) Acciones
- E) Personajes
- F) Espacios
- G) Tiempo
- H) Ritmo

BLOQUE 2: DISCURSO Y EXPRESIÓN

- A) Estructura
- B) Lenguaje
- C) Narrador
- D) Diálogos
- E) Vestuario

Para el **libro** de Heródoto vamos a seguir también el macroesquema derivado de las nociones de Chatman y las categorías a analizar van a ser las siguientes.

BLOQUE 1: HISTORIA Y DISCUSIÓN

- A) Resumen
- B) ¿Quién es Heródoto?
- C) Acciones
- D) Personajes
- E) Espacios
- F) Tiempo

BLOQUE 2: DISCURSO Y EXPRESIÓN

- A) Estructura
- B) Lenguaje
- C) Narrador
- D) Narrador

E) Diálogos

F) Ritmo

La finalidad primordial del Análisis de Contenido es determinar lo que dicen los mensajes, pero también descubrir qué no dicen, es decir, descubrir el contenido no explícito (ideas subyacentes derivadas de recurso a tópicos, sobreentendidos, pistas, dobles sentidos, juegos de conceptos, dibujos característicos...), las intenciones, deseos o actitudes que se reflejan en los textos que forman parte de la comunicación para masas con intención explícita o implícita de influir en la Opinión Pública. Para cumplir este objetivo se toma como base única el contenido manifiesto del texto de Heródoto tomado, con algunas excepciones, como fuente primigenia de la información con la que se cuenta a la hora de crear (obviamente no *ex nihilo*) o contraste con las creaciones posteriores derivadas de ella y que la toman de base o de pretexto, con el que tendremos que realizar las inferencias.

El **marco teórico** de esta tesis doctoral va incrustado en cada uno de los bloques de análisis que se presentan a continuación. Dado que trabajamos con tres formatos diferentes, hemos tenido que realizar una contextualización teórica de cada uno de ellos. De esta manera, antes del análisis de cada texto, hemos propuesto un repaso teórico de cada formato en el que desbrozamos las características históricas, artísticas o técnicas de la crónica de Heródoto, del cómic de Miller y de las películas de Maté, Snyder, Friedberg y Seltzer, y Murro.

Las distintas caras de la historia de los 300 espartanos

Podemos pasar pues este *albo lapillo* con el que anotar nuestro punto de partida.



2.- ANÁLISIS

2.1.- LA HISTORIA DE LOS 300 ESPARTANOS A SU PASO POR LA LITERATURA

2.1.1.- Marco teórico

2.1.1.1.- Cronología de las Guerras Médicas

Las Guerras Médicas fueron una serie de enfrentamientos entre el Imperio Persa y las ciudades-estado de Grecia que comenzaron el 499 a.C. y terminaron cincuenta años después. Estos enfrentamientos fueron solo una fase que duró en realidad más de dos siglos y que terminó con la conquista y posterior disolución del Imperio aqueménida de la mano de Alejandro Magno al siglo siguiente.

En este apartado vamos a hacer un pequeño resumen destacando las fechas clave del enfrentamiento entre persas y helenos. El objetivo de esta parte más histórica es lograr encuadrar las películas que vamos a analizar y los personajes que van a tener más relevancia. Quién es Temístocles o por qué Leónidas aguarda en las Termópilas con su guardia personal son preguntas que no siempre se responden con el visionado de las cintas de Snyder o Murro.

Las Guerras Médicas tienen lugar en las ciudades jónicas de Asia Menor, es decir, en la costa centro-oriental de la Península de Anatolia (actual Turquía). En el 546 a.C. el reino de Lidia es conquistado por el rey

persa Ciro y esto va a afectar en gran medida al comercio griego y consecuentemente a su floreciente economía.



Rey persa Ciro.

En el año 499 a.C. ya es muy palpable el resentimiento griego contra el Imperio Persa y Aistágoras pide ayuda a algunas metrópolis de la Hélade para frenar el reciente avance asiático. Atenas y Eretria son las únicas ciudades estado de la Antigua Grecia que van a ayudar en esta causa recuperando Bizancio.

Darío I destruye literalmente al ejército griego en Éfeso y hunde su flota en la batalla naval de Lade. El rey-dios persa sofoca las rebeliones en las ciudades jónicas, las somete más duramente y se prepara para castigar a quienes ayudaron a los sublevados. Estos son los antecedentes de las Guerras Médicas entre persas y griegos.

La Primera Guerra Médica comenzó en el año 490 a.C. con la Batalla de Maratón. El general ateniense Milcíades pide ayuda a los espartanos ante el desembarco persa y éstos llegan tarde, concretamente seis días después de su llamada. El general heleno lucha con unos 10.000

atenienses contra 20.000 persas y aunque parece que están perdidos por la diferencia numérica, los griegos son mucho más astutos y están más entrenados. El ejército occidental obliga a los persas a huir y Milcíades envía a Filípides, el mejor corredor de Atenas, a su ciudad para anunciar la victoria griega.



Filípides llegando a Atenas con la noticia de la victoria de Maratón, de Luc Olivier Merson ('El soldado de Maratón')

El estratega y político Temístocles también combatió en Maratón. Es uno de los estrategas que nombra el mismo Heródoto en su obra y según Plutarco, es uno de los principales artífices de la salvación griega contra Persia. Durante la Segunda Guerra Médica abogó por la creación de una gran armada griega y poseía el mando efectivo de la marina en las batallas de Artemiso y Salamina. Es muy curioso ver cómo cada director dibuja a este personaje. Mientras Maté ve en Temístocles una mezcla entre consejero y maestro de contiendas con toga blanca, Murro ve un capitán fiero y fornido muy parecido a Leónidas.



Estatua de Temístocles y personaje de Temístocles en la cinta de Murro.

La Segunda Guerra Médica empieza el 480 a.C. cuando Milcíades quiere aprovechar el momento glorioso de Grecia y conquistar las islas Cícladas. Milcíades no consigue buenos resultados y los atenienses le acusan de haber engañado al pueblo. Poco después muere y Temístocles toma las riendas en la confrontación.

En 481 a.C. algunas polis griegas firman un pacto militar ante cualquier ataque persa. Tras la muerte de Darío I en 486 a.C., su hijo Jerjes se hace con el poder y se prepara para atacar a los griegos. Según cuenta Heródoto esta decisión la va madurando poco a poco y no nace de un odio irracional tal y como vemos en la película '300'.

Jerjes envía embajadores a las polis griegas para pedir su sumisión, y Atenas y Esparta responden con una negativa total. En 480 a.C. el ejército de Jerjes cruza el Helestoponto y se adentra en la Península. En este momento tiene lugar la Batalla de las Termópilas (que explicamos

ampliamente en el próximo punto de este trabajo) y la Batalla de Salamina.

Tras la derrota en las Termópilas, la flota griega abandona Eubea y se refugia en Salamina. Allí Temístocles idea un plan que consiste en entablar batalla naval en la isla de Salamina donde la flota persa no puede tener movilidad ni coordinación. Este es el gran triunfo naval de Temístocles y de la flota griega.

El final de las Guerras Médicas se cimenta en las batallas de Platea y Mícale. Temístocles quiso continuar la guerra en Asia pero Esparta se opuso. En el año 479 a.C., el ejército persa volvió a invadir Ática incendiando Atenas por segunda vez y provocando una gran batalla en Platea donde se consiguió una gran victoria griega. Después los helenos hundieron la flota persa definitivamente y se puso fin a los sueños conquistadores de Jerjes.



Recreación idealizada del rey Jerjes.

2.1.1.2.- ¿Cómo fue la batalla de las Termópilas?

La batalla de las Termópilas ('puertas calientes' en castellano) fue un enfrentamiento entre una unión de polis griegas y el ejército persa que tuvo lugar entre agosto y septiembre (el dato difiere según la fuente) del año 480 a.C. Esta confrontación se encuadra dentro de la Segunda Guerra Médica¹⁴; a los griegos los lideró Esparta y a los persas los lideraba su Rey, Jerjes I.

La ofensiva duró tres días y se centró en las Termópilas, un paso muy estrecho entre el monte Eta y el Golfo Maliaco que abre el camino a Beocia y especialmente a Atenas y a Lacedemonia –Esparta–. Los griegos situaron en ese punto su defensa puesto que era el único paso por el cual podía seguir avanzando el inmenso ejército persa.

El ataque persa fue la respuesta del rey Jerjes I a la humillante derrota sufrida por su padre, el rey Darío I, contra Grecia durante la Primera Guerra Médica (batalla de Maratón, en el 490 a.C.). Jerjes consiguió reunir un gran ejército, según estimaciones modernas, de más de 300.000 soldados. Heródoto en este punto dice que el ejército del bárbaro ascendía a más de 1.700.000 cabezas (Heródoto, 1999:667). Heródoto explica bien en su libro el sentimiento de venganza y de vergüenza que corroía a todo el pueblo persa y, en especial, al propio rey Jerjes, quien así platica dirigiéndose a su pueblo y argumentando el próximo ataque contra la enemiga Grecia:

¹⁴ Llamadas así porque en griego, a los persas, se los llamaba también Medos, por la región de Oriente Medio que formaba parte del imperio persa (actual Irán).

“De mí puedo decir que, desde que subí al trono, todo mi desvelo ha sido no quedarme atrás a los que en él me precedieran con tanto honor del imperio; antes bien, adquirir a los Persas un poder nada inferior al que ellos te alcanzaron. Y fijando la atención en lo presente, hallo que por una parte hemos añadido lustre a la corona conquistando una provincia ni menor ni inferior a las demás, sino mucho más fértil y rica, y por otra hemos vengado las injurias con una entera satisfacción de la majestad violada. En atención, pues, a esto, he tenido a bien convocaros para daros parte de mis designios actuales. Mi ánimo es, después de construir un puente sobre el Helesponto, conducir mis ejércitos por la Europa contra la Grecia, resuelto a vengar en los Atenenses las injurias que tienen hechas a los Persas y a nuestro padre” (Heródoto, 1999: 647).

Durante siete días un ejército griego formado por apenas 7.000 hombres¹⁵ de la coalición de las polis griegas pudo defender el paso de las Termópilas, encabezados por el Diarca¹⁶ Leónidas I de Esparta. Al segundo día de batalla, Efialtes, un pastor griego, traicionó a su pueblo y desveló otro paso de montaña al ejército bárbaro por el cual atacar la retaguardia griega.

Así cuenta Heródoto la decisión de ocupar las Termópilas: “Acordaron, pues, guardar aquel paso para impedir que el bárbaro entrase en la Grecia, y despachar al mismo tiempo las escuadras hacia Artemisio y la costa Histieótida. Y así lo resolvieron, por estar tan vecinos aquellos dos

¹⁵ Según Heródoto y Diodoro Sículo se reunieron en torno a Leónidas: 300 [espartanos](#), 700 [tespios](#), 2.120 [arcadios](#), 1.000 [locrios opuntios](#), 400 [tebanos](#), 400 [corintios](#), 200 hombres de [Fliunte](#), 80 [micenos](#) y 1000 hoplitas [focenses](#). En total: 5.200 (según [Heródoto](#)) ó 7.400.

¹⁶ La forma de gobierno de Esparta era muy especial dentro de la Hélade ya que se trataba de una Diarquía o gobierno de dos reyes coetáneos. Esta diarquía se sustentaba en dos familias: Los Agiadas –de origen dorio–, a la que pertenecía Leónidas y los Euripontidas –de origen aqueo–. El corregente con Leónidas I en 480 a.d.C. era Leotíquidas II.

puestos que en cada uno se podía saber lo que en el otro sucediese [...] Estos parajes parecieron a los Griegos los más aptos para su defensa; pues miradas atentamente y pesadas todas las circunstancias, convinieron en que debían esperar al bárbaro invasor de la Grecia en un puesto tal, en que no pudiera servirse de la muchedumbre de sus tropas y mucho menos de su caballería” (Heródoto, 1999: 739).

Cuando el rey Leónidas conoció la traición, tomó el mando total de las huestes, despidió a la mayoría de los soldados que allí se congregaban y resistió cinco días más con una escuadra formada de 300 espartanos, 700 tespios y 400 tebanos.

La mayoría de estos griegos murieron con el trascurso de los días. Una vez derrotados, Jerjes siguió avanzando, hasta la derrota de la Batalla naval de Salamina (480 a.C.), tras la que huyó a Asia por temor a quedar atrapado en Europa.

2.1.2.- Análisis del *Libro VII* de Heródoto

BLOQUE 1: HISTORIA Y CONTENIDO

A) Resumen

La Historia de Heródoto es una obra de gran valor debido a sus contenidos. El escritor heleno centra su exposición en la etapa más gloriosa de la historia de Grecia, en la lucha heroica de un pequeño pueblo contra la monstruosa Persia. Esta obra está dividida en nueve libros:

- *Libro I. Clío.*
- *Libro II. Euterpe.*
- *Libro III. Talía.*
- *Libro IV. Melpómene.*
- *Libro V. Terpsícore.*
- *Libro VI. Érato.*
- *Libro VII. Polimnia.*
- *Libro VIII. Urania.*
- *Libro IX. Calíope.*

Para focalizar de forma eficaz nuestro esfuerzo en la presente tesis, nos vemos obligados a acortar la extensa obra de Heródoto. De este modo, la parte del libro a la que nos vamos a referir todo el tiempo es a la del *Libro VII. Polimnia.*

Este libro relata los inicios del reinado de Jerjes (486-463 a.C.). Al comienzo de este pasaje, Heródoto también se detiene a contar cómo fue la muerte de Darío I, padre de Jerjes. Tras esto, en sesión de consejo se decide entrar en guerra contra el pueblo griego. Una vez tomada esta decisión, asistimos a un larguísimo relato sobre cómo fueron los preparativos bélicos: abertura del canal en el monte Atos; marcha de los persas a través del Helestoponto; repaso de todos los tipos de naves que van a entrar en combate; recuento del ejército y de toda la flota persa; larga charla entre Jerjes y Demarato.

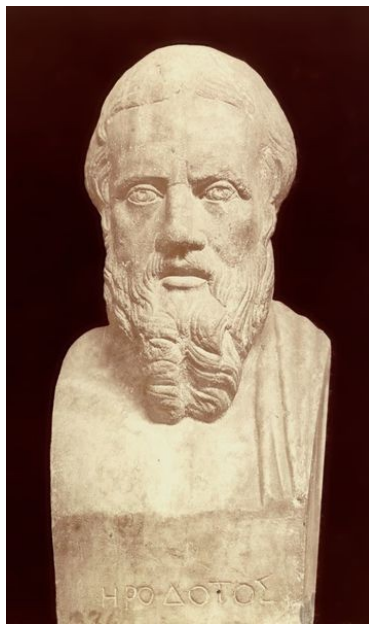
Heródoto muestra sus dotes de periodista utilizando descripciones con el objetivo de acercarse a la verdad y, también, maneja siempre varias fuentes.

A su vez, Heródoto cuenta todos los preparativos de la defensa griega: Taltibio y los espartanos; caracterización de los atenienses como salvadores de Grecia; cómo se desarrolla la alianza griega que incluso envía exploradores a investigar al ejército persa.

Finalmente, se cuenta cómo son los preparativos de la defensa de las polis griegas que se realiza en estos puntos: en la zona de Artemisio y de las Termópilas. Tras esto se relata cómo se preparan para morir los griegos en las Termópilas, como es la batalla en sí y cómo el consejo persa debate proseguir con la campaña.

B) ¿Quién es Heródoto?

Heródoto de Halicarnaso (484-425 a.C.) es considerado el padre de la historia, pues su pluma fue capaz de escribir hasta nueve libros de corte histórico en los que pretendía –y así lo explicitaba en todo momento– ser un cronista de los diferentes sucesos. Heródoto, a quien se debe una –y quizás la más conocida– de las listas primigenias de las siete maravillas del mundo clásico, fue un gran viajero, de ahí su validez como contador de historias reales por tratar con las fuentes más cercanas posibles, y de sus periplos extrajo toda la información que dejó reflejada en esos nueve volúmenes. Podríamos entender que fue un precursor del método científico.



Estatua de Heródoto (Museo Británico)

Nació en Halicarnaso (actual Bodrum, Turquía), polis griega en Asia Menor, poco antes de la expedición de Jerjes (o Jerges, según autores) contra Grecia en el 480 a.C, y según se sabe conoció de primera mano la

Atenas de Pericles, conoció a Protágoras y a Sófocles, que influirían mucho en su forma de ver el mundo; viajó a Egipto, a Fenicia y a Mesopotamia, entre otros lugares.

Todos estos viajes estuvieron motivados por sus ansias de conocer para poder después relatar. Heródoto se nos presenta, a través de su obra, como una persona curiosa, observadora, paciente y dispuesta a escuchar. También aparece como un pensador bien formado y con grandes dotes para la escritura. Heródoto poseía las cualidades perfectas para ser lo que hoy consideraríamos “un buen periodista”. Este personaje de la historia recuerda a corresponsales modernos como Ryszard Kapuscinski, Patrick Kingsley o John Hersey.

El historiador heleno participa de una cultura pausada, de largas tardes de charlas con buenas gentes que le contaban historias locales y que le hacían ahondar en sus investigaciones. En estas reuniones se cimentaron la mayoría de sus escritos, que combinan leyendas, mitos y realidad. Contrasta la visión del mundo del escritor griego con la visión, rápida y desasosegada que han podido llevar Zack Snyder y Frank Miller.

Este escribiente observó con sus propios ojos, preguntó a los habitantes de los diferentes lugares y finalmente redactó una mezcla de conclusiones sobre las distintas fuentes consultadas. En el libro *El Discurso Histórico* de Jorge Lozano (1987) encontramos que la primera noción fundamental a la hora de hablar de un historiador es que la historia, como conocimiento, emana de dos caudales básicos: la observación personal y las fuentes orales, dado que el historiador no es un ser omnipresente. Las

fuentes orales son menos fieles que la observación personal, sin embargo, Heródoto, en casi todas las ocasiones tuvo que fiarse de estas fuentes secundarias. A veces incluso pone en duda lo que le han contado: “Mi deber es informar de todo lo que se dice, pero no estoy obligado a creer todo igualmente”, explica en su *Libro VII* (Heródoto, 1999: 725).

Obvio es que Heródoto estuvo mucho más cerca de la historia de los 300 espartanos de lo que han podido estar Frank Miller o Zack Snyder, esto, sin lugar a dudas va a influir en la forma de relatar la historia de los guerreros de Esparta, ciudad coetánea a su vida. Por otra parte, Miller y Snyder no pretenden dar una lección histórica, el primero pretende vender millones de ejemplares; y el segundo reza por arrasar en taquilla.

“Los relatos que expresan con cierta fidelidad lo que ha sucedido se refieren, en general, a acontecimientos que son casi contemporáneos a los autores: solamente a propósito de ellos posee la narración un mínimo de objetividad; cuando se trata de tiempos antiguos se cede el paso a los relatos míticos y a la tradición”¹⁷. Esta afirmación de Châtelet nos lleva a afirmar que el texto de Heródoto será, indefectiblemente, más cercano a la realidad que el cómic de Miller o la película de Snyder.

Por su parte, Vernant, también citado en el libro de Jorge Lozano (1987), destaca la oposición tradicional en el pensamiento griego entre las cosas visibles e invisibles: las primeras derivan de la observación y las segundas de la adivinación o el razonamiento.

¹⁷ LOZANO, Jorge. 1987. *El discurso histórico*. Madrid: Alianza. Pág. 67.

Heródoto fue un testigo que recopiló para la posteridad pasajes de la historia que, a día de hoy, tienen un valor capital.

“La conciencia de Heródoto está dividida en dos: por un lado sabe que la fuente más importante de conocimiento es la memoria de sus interlocutores, pero, por el otro, es consciente de que ésta es frágil, cambiante y etérea, un punto que se desvanece. Por eso se da prisa, pues la gente olvida las cosas o se marcha a alguna parte y no hay manera de volverla a encontrar o con el tiempo muere” dice Ryszard Kapuscinski en su libro *Viajes con Heródoto*¹⁸.

La obra de Heródoto, compuesta por nueve libros es muy compleja y difícil de abarcar, por ello, en este trabajo, sólo vamos a centrar el análisis en el siguiente punto: algunos de los pasajes del *Libro VII*, concretamente los que cuentan cómo se preparó y cómo se desarrolló la Batalla de las Termópilas.

“Un historiador es alguien que intenta reconstruir lo que ha sucedido sin haber sido testigo de ello”, explica Umberto Eco (1987: 18) en el prólogo del libro de Lozano. “La historia se reconstruye contando lo que ya no está, pero partiendo de algo que nos ha quedado”, concluye. Por tanto, Heródoto escribe la historia de la defensa de Esparta viajando y entrevistándose con gente, reproduciendo diálogos que pudieron suceder, contrastando hechos, imaginando sobre el mismo terreno cómo sucedió todo. Heródoto, a diferencia de Miller y Snyder es un historiador, un cronista, un geógrafo y un etnógrafo; Miller es un dibujante de cómics y Snyder un director de cine curtido en Hollywood.

¹⁸ KAPUSCINSKI, Ryszard. 2006. *Viajes con Heródoto*. Trad. De Agata Orzeszek. Barcelona: Anagrama.

Estos dos artistas se acercaron, claramente, a los escritos del heleno pero adaptaron la historia a su presente y a su forma de comunicación. Este es el punto de partida de las hipótesis.

Es fascinante pensar en cómo Heródoto se da cuenta de que más allá de la ciudad en la que vive hay más personas, más ciudades, más conflictos, más culturas etc. Heródoto se da cuenta de que “no estamos solos”, dice Kapuscinski (2006: 242) y se lanza a la aventura. Una aventura muy complicada, llena de los peligros propios de los viajes del siglo V a.C.

El detallismo con el que escribe cada pasaje el historiador griego es impresionante. Habla de los sentimientos de unos personajes a los que no conoció, enumera y describe a todos los numerosos pueblos persas que fueron a la batalla con Jerjes, describe las vestimentas de cada clan, la jerarquía con la que se distribuyen en la composición del ejército, los lugares que recorrieron... se atreve a calcular cuánto trigo y cuánta agua podía consumir un ejército tan numeroso. Calcula también cuántos soldados, cuántas concubinas, cuántos sirvientes y cuántos sátrapas acompañaron al rey persa y su ejército. Llega a diferentes conclusiones según va avanzando su relato, cree que el bloque persa pudo estar formado por más de cinco millones de personas (algo imposible incluso hoy).

C) Acciones

1) Persia es derrotada en Maratón.

- 2) El ejército de Darío comienza su rearme. Según explica Heródoto, este rearme dura cuatro años.
- 3) Los hijos de Darío mantienen una disputa hasta que se decide quién será su sucesor. Será Jerjes.
- 5) Mardonio, y no Artemisa (como veremos en las adaptaciones posteriores) convence a Jerjes para volver a ir a la guerra.
- 6) Después de la conquista de Egipto, Jerjes decide marchar contra Atenas. Según cuenta el cronista griego, busca un país más fértil y al mismo tiempo alcanzar castigo y venganza.
- 7) Artábano (hermano de Darío) intenta hacer reflexionar a Jerjes. En 'El león de Esparta', por ejemplo, veremos cómo quien intenta hacer reflexionar al persa es Demarato. El número de personajes se va a ir reduciendo con cada traducción intersemiótica.
- 8) Jerjes arma su ejército. Esto le llevó cinco años.
- 9) Gran conversación de Jerjes con Artábano que le avisa una vez más de los peligros que conlleva atacar a los griegos. Jerjes le afea que sea tan temeroso. Le viene a decir que con miedo nunca se consigue nada.
- 10) El ejército llega por fin a Europa.

- 11) Demarato le advierte de que toda Grecia luchará.
- 12) Los griegos también se preparan para la guerra.
- 13) Aparece el personaje de Temístocles que asegura que los intérpretes del oráculo se equivocan. El oráculo quiere que Grecia no vaya a la guerra.
- 14) Los griegos se ven obligados a reconciliarse por afrentas varias para poder hacer frente a Persia.
- 15) Grecia envía espías a Asia. Los persas los descubren pero Jerjes les deja vivir para que regresen y cuenten en toda Grecia cuál es su poderío y se pongan de su parte.
- 16) Tienen lugar los primeros enfrentamientos en los que podríamos destacar que los persas no sufren grandes bajas.
- 17) Se presenta geográficamente cómo son las Termópilas. Ese va a ser el lugar en el que los griegos esperen a los persas.
- 18) Los griegos de las diferentes polis van acudiendo a la batalla.
- 19) Se habla por primera vez de los 300 espartanos que acuden a la batalla.
- 20) Los persas, asustados, también acuden a la batalla.

21) Jerjes manda a un espía. Los griegos se están preparando y acicalando para morir matando: “Siempre que están a punto de arriesgar su alma, se adornan la cabeza” (Heródoto, 1999: 676).

22) Tienen lugar los primeros enfrentamiento.

23) Epialtes, hijo de Euridemo, visita a Jerjes. Según Heródoto, fue Epialtes el traidor y no Oneta. Epialtes le descubre al persa los senderos por los que pueden atacar a su retaguardia.

24) Los focenses, que son los encargados de vigilar estos senderos, descubren que los persas están avanzando.

25) Leónidas ordena a los aliados que regresen a sus pueblos porque no servirá de nada que luchen. Morirán.

26) Tienen lugar nuevos enfrentamientos.

27) Muere Leónidas.

28) Jerjes marcha sobre los cadáveres, corta la cabeza de Leónidas y empala su cadáver.

D) Personajes

Heródoto en su *Libro VII* describe la mayor parte del tiempo a Jerjes que parece, sin duda, el protagonista de la historia del heleno.

En el *Libro VII* de Heródoto nos encontramos con un Jerjes atormentado por los sueños que le recomiendan atacar o no atacar Esparta. Nos topamos con un personaje con mucha profundidad, grave, que pide consejo y que duda como cualquier otro ser humano lo haría en su situación.

En ningún momento vemos al Jerjes de la película, donde aparece vestido como si fuese un *drag-queen* (aspecto que en la cinta llega incluso a ser homófobo, sobre todo en la siguiente adaptación, en 'Casi 300'). Jerjes I, según Heródoto, es una persona cruel cuyo deber es defender la afrenta que tiene contra la Hélade. La opulencia de Jerjes I reside más en todo el armamento y todas las personas que le siguen (hecho que fascina al autor) que en las joyas que pueda lucir: “Jerjes por su parte hizo tales levadas y reclutamientos para dicha jornada, que no dejó rincón en todo su continente que no escudriñase; pues por espacio de cuatro años enteros, contando desde la toma del Egipto, se estuvo ocupando en prevenir la armada y todo lo necesario para las tropas. En el discurso del año quinto, emprendió sus marchas llevando un ejército numerosísimo, porque de cuantas armadas se tiene noticia, aquella fue sin comparación la que excedió a todas en número” (Heródoto, 1999: 660).



Imagen de Jerjes I en la película '300'



Imagen plausible de un Rey persa (figura de la colección de la Casa Art Girona)

Heródoto hace sus propias reflexiones sobre la inmensidad del ejército de Jerjes I y apunta: “Todas estas expediciones juntas, añadidas aun las que fuera de estas se hicieron en todo el mundo, no son dignas de compararse con aquella sola. Porque ¿qué nación del Asia no llevó Jerjes contra la Grecia? ¿Qué corriente no agotó aquel ejército, si se exceptúan los más famosos ríos?” (Heródoto, 1999: 660).

Jerjes I, el rey, tiene que ensalzar Persia por la reputación de su pueblo, tal y como hizo su padre y el padre de éste a su vez:

“En suma, ni ellos ni nosotros podemos ya volver atrás del empeño que nos obliga o a la ofensa o a la defensa, hasta que o pase a los Griegos nuestro imperio, o caigan bajo nuestro imperio los Griegos: el odio mutuo no admito ya conciliación alguna. Pide, pues, nuestra reputación que nosotros, antes ofendidos, no dilatemos la venganza, sino que nos adelantemos a ver cuál es la bravura con que nos amenazan” (Heródoto, 1999: 655).

El rey de Persia tiene unos sentimientos mucho más hondos de lo que le pueda parecer al espectador de la película '300'. Jerjes es tan cruel como sentimental, llora al ver toda su armada conformada: "Sucedió, pues, que viendo Jerjes todo el Helesponto cubierto de naves, y llenas asimismo de hombres todas las playas y todas las campiñas de los Abidenos, aunque primero se tuvo por el mortal más feliz y de tal se alabó, poco después prorrumpió él mismo en un gran llanto" (Heródoto, 1999: 674).

Artabano, el jefe de su guardia, representa, al principio del libro, la voz de la conciencia de Jerjes. Es un hombre pausado que se anticipa a lo que pueda suceder, que le avisa a Jerjes de que los griegos son, unidos, una gran potencia y de que no por ganar en número de soldados se llega a ganar una batalla. Artabano, desaparece en los otros dos textos pues es un personaje pausado, reflexivo que piensa en las consecuencias y no solo en guerrear. Así, como es de suponer, no tiene cabida ni en el cómic ni en la película. Este personaje recomienda en un primer momento no atacar la Hélade aunque al final cederá por el deseo de venganza del pueblo bárbaro contra el imperio heleno:

"Yo, Señor, como hombre experimentado, teniendo bien presente que muchas veces el que menos puede triunfa de un enemigo superior, no era de parecer que os dejaseis llevar del ardor impetuoso de la juventud, sabiendo cuán perniciosos son en un príncipe el espíritu y los pujos de conquistador, acordándome, por una parte, del infeliz éxito de la expedición de Ciro contra los Masagetas; y también, por otra la que hizo Cambises contra los Etíopes, y habiendo sido yo mismo testigo y

compañero de la de Darío contra los Escitas. Gobernado por estas máximas, estaba persuadido de que vos en un gobierno Pacífico ibais a ser de todos celebrado por el príncipe más feliz. Pero, viendo ahora que anda en ello la mano de Dios, que quiere hacer algún ejemplar castigo ya decretado contra los Griegos, varío yo mismo de opinión y sigo vuestro modo de pensar” (Heródoto, 1999: 659).

Demarato es hijo de griegos, pero marcha con Jerjes para enfrentarse contra los griegos. Puesto que es una persona conocedora de las artes y de la forma de obrar de Grecia, Jerjes le pide que sea sincero y que le cuente todo lo que piensa sobre su empresa. Demarato es también parte de la voz de la conciencia de Jerjes, es el aviso, el personaje que le dice que los griegos podrían acabar con cualquier armada porque no importa el número en una batalla. Jerjes se mofa de él. Demarato es un hombre cauteloso. Le dice a Jerjes que si quiere saber la verdad sobre el pueblo griego o si prefiere que le diga lo que él quiere oír sobre los griegos. El heleno le dice al señor bárbaro que algunos pueblos griegos cederán a sus peticiones, pero que en el caso de los lacedemonios (espartanos) todo será más complicado. Los espartanos no van a obedecer ni a rendirse sin luchar:

“Pues que mandáis, señor, que hable francamente y os diga la verdad, yo os la diré de manera que no daré lugar a que después de esto me cojáis en mentira. La Grecia, señor, es una nación criada siempre sin lujo y con pobreza, pero hecha a la virtud, fruto de la sabiduría, y de la severa disciplina. Con la misma virtud que practica remedia su pobreza y se defiende de la servidumbre. Tal elogio debo darlo a todos los Griegos

que moran cerca de la región y países dóricos; pero no hablaré ahora de todos ellos, sino solamente de los Lacedemonios. Y en primer lugar digo que de ningún modo cabe que den oídos a nuestras pretensiones, encaminadas a quitar la libertad a la Grecia, de suerte que aunque todos los demás Griegos os presten vasallaje, ellos solos saldrán a recibiros con las armas en la mano” (Heródoto, 1999: 699).

Jerjes está avisado, tanto por Artabano como por Demarato, aún así, el bárbaro va a atacar. Todos estos preámbulos se pierden en el cómic y en la película, que presentan directamente el espectáculo, una batalla mortal y sin descanso. El baño de sangre toma todo el protagonismo en los textos modernos, cosa que no sucede en el libro, más ocupado en describir la realidad que en acentuarla.

Otro de los personajes en los que se fija el autor y que a su vez sirve para definir un poco más al protagonista de esta historia es Pitio. Pitio es un señor con tierras y riquezas que dona todo a la empresa del rey bárbaro, a cambio le pide una cosa y es que uno de sus hijos pueda permanecer a su lado para cuidarle cuando él envejezca. Para Jerjes esto supone una falta de respeto, pues nada es más importante que su causa. Pitio es un hombre mayor, rico e ingenuo que cree en la grandeza de Jerjes y en su comprensión. Jerjes manda matar al osado que pide clemencia, que tan solo quiere conservar a uno de sus hijos, ya que lo ha dado absolutamente todo al Imperio Persa. Pitio le dice lo siguiente a Jerjes:

“¡Si tuvierais, Señor, la bondad de concederme una gracia que mucho deseara yo lograr!... El hacérmela os es de poca consideración y a

mí de mucha cuenta el obtenerla”. Jerjes, que nada menos pensaba que hubiese de pedirle lo que Pitio pretendía, díjole estar ya concedida la gracia y que dijera su petición. Con tal respuesta animóse Pitio a decirle: -“Señor, cinco hijos tengo, y a los cinco les ha cabido la suerte de acompañaros en esa expedición contra la Grecia. Quisiera que, compadecido de la avanzada edad en que me veis, dieseis licencia al primogénito para que, exento de la milicia, se quedase en casa a fin de cuidar de mí y de mi hacienda. Vayan en buen hora los otros cuatro; llevadlos en vuestro ejército; así Dios, cumplidos vuestros deseos, os dé una vuelta gloriosa” (Heródoto, 1999: 670).

A esto Jerjes contestó con toda su furia:

“¿Cómo tú, hombre ruin, viendo que yo en persona hago esta jornada contra la Grecia, que conduzco a mis hermanos, a mis familiares y amigos, te has atrevido a hacer mención de ese tu hijo que, siendo mi esclavo, debería en ella acompañarme con toda su familia y aun su misma esposa? Quiero que sepas, si lo ignorabas todavía, que es menester mirar cómo se habla, pues en los oídos mismos reside el alma, la cual, cuando se habla bien, da parte de su gusto a todo el cuerpo, y cuando mal, se entumece e irrita. Al mostrarme tú liberal, hablando como debías, no te pudiste alabar de haber sido más bizarro de palabra de lo que tu soberano fue magnífico por obra. Mas ahora que te me presentas con una súplica desvergonzada, si bien no llevarás todo tu merecido, no dejarás con todo de pagar parte de tu castigo” (Heródoto, 1999: 670-671).

Este personaje se nos muestra como importantísimo pero no aparece ni en la película ni en el cómic. El porqué es sencillo, las obras posteriores no abarcan el mismo tiempo que el libro del heleno, y esto hace que los textos modernos sean simples y llenos de estereotipos al compararlos con el texto originario. Heródoto utiliza otros personajes para describir la crueldad de Jerjes porque el formato se lo permite y su esclavitud a los hechos lo exige. Sin embargo, tanto Miller como Snyder dedican muy poco tiempo para mostrar al lector y al espectador lo malo que es el persa, y es por esto por lo que se han de refugiar en sus obras en los estereotipos, en las contraposiciones sencillas y en la separación básica de lo blanco/bueno (el espartano) y de lo negro/malo (el persa), sin solución de continuidad mediante gamas de grises.

Artemisa es un personaje en el que no se detiene en demasía el heleno, pero al que otorga cierta relevancia. Artemisa es la mujer guerrera que sigue la expedición contra la Hélade. Se podría decir que es el contrapunto a las mujeres espartanas, a las que tanto se les ensalza en la película¹⁹. Heródoto dice de esta heroína:

“Y si bien no me miro obligado a hacer mención de los otros jefes, la haré con todo de Artemisa, mujer que siguió la expedición contra la Grecia, cuyo valor me tiene lleno de admiración. Muerto su marido, siendo ella la soberana de su ciudad, y viendo que su hijo era niño todavía, por más que no la llamase obligación precisa, no le sufrió con todo su honor y

¹⁹ Recordemos que la espartanas se consideran a sí mismas como las únicas mujeres de verdad del mundo ya que ellas y sólo ellas paren hombres de verdad. Como ejemplo de esto podemos recurrir a la tradición del Monte Taigeto por el que se despeñaba a los neonatos si se les detectaban defectos o a la anécdota reflejada en la película, sobre la prueba de autocontrol y supervivencia a la que se sometía a los niños espartanos en su tierna infancia (que duraba en la Hélade hasta los siete años) al dejarlos a la intemperie para fortalecerlos.

ánimo varonil el no concurrir a la guerra. Llamábase Artemisa, hija de Ligdamis, por parte de padre, natural de Halicarnaso, y de Creta por parte de madre: era señora de los Halicarnasios, de los Coos, de los Nisirios y de los Calidnios; y concurrió con cinco galeras que eran las más famosas de la armada después de las sidonias: ella fue la que dio al rey los acertados pareceres entre los de todos los aliados” (Heródoto, 1999: 697).

Al personaje de Leónidas I no lo encontramos hasta la última parte del libro. Esto puede resultar muy curioso, puesto que tanto en el cómic como en la película, Leónidas, Diarca de los espartanos, es el protagonista desde el comienzo de la historia. En el *Libro VII* de Heródoto el protagonista parece ser más el bárbaro Jerjes, al menos, por el número de páginas que dedica.

Lo primero que hace Heródoto, antes de exaltar sus dotes para la lucha o su valentía, es explicar su ascendencia, que se remonta hasta Hércules dado que es un Agíada (linaje de una de las diarquías, de origen dorio). Tras esto, se dibuja a un Leónidas que da ejemplo al resto de pueblos griegos, que encabeza la defensa del modo de vida civilizado, heleno, al que sobra valentía para llevar a sus tropas a una muerte segura²⁰ para salvar toda la Hélade. Leónidas representa a Grecia, representa su valentía, su bondad, su civilización²¹ y su orden. Heródoto no le da la apariencia de un héroe (o superhéroe como en el caso del cómic o de la película).

²⁰ Sólo se salvaron dos combatientes. Uno era espartano y vivió con esa mancha el resto de su vida.

²¹ El lema que reza en la actual estatua a él y los suyos dedicada se lee: "Viajero, ve y dile a Esparta que los que aquí reposan cayeron en defensa de sus leyes".



Monumento a Leónidas I y los muertos en las Termópilas (en las Termópilas)

El traidor de esta historia es Epialtes de Tesalia. Es hijo de griegos y le comunica a Jerjes la existencia de un sendero por el cual podría atacar la retaguardia de los espartanos. Así es como Jerjes gana definitivamente la batalla de las Termópilas. Este personaje es muy importante y marca una gran diferencia entre los textos. En el libro es un hombre que traiciona a su patria, no es un loco ni un deforme, sólo una persona con ansias de poder o de favores. En el cómic y en la película este personaje es dantesco, tiene verrugas, chepa, pelos por todos los lados (no encaja con los estándares de belleza que nos propone Hollywood). Es un ser con apariencia repugnante, de bruja de cuento para niños. Epialtes encarna como ningún otro personaje el uso de estereotipos para que el espectador pueda seguir la trama sin necesidad de muchas explicaciones. Así describe este pasaje Heródoto:

“Hallábase el rey confuso no sabiendo qué resolución tomar en aquel negocio, cuando Epialtes, hijo de Euridemo, de patria Meliense,

pidió audiencia para el rey, esperando salir de ella muy bien premiado y favorecido. Declarole, en efecto, haber en los montes cierta senda que iba hasta Termópilas, y con esta delación abrió camino a la ruina de los Griegos que estaban allí apostados. Este traidor, temiendo después la venganza de los Lacedemonios, huyó a Tesalia, y en aquella ausencia fue proscrito por los Pilágoras, habiéndose juntado en Pilea el congreso general de los Amficiones, y puesta a precio de dinero su cabeza. Pasado tiempo, habiéndose restituido a Anticira, murió a manos de Atenades, natural de Traquina; y si bien es verdad que Atenades le quitó la vida por cierto motivo, como yo en otro lugar explicaré, con todo, no se lo premiaron menos los Lacedemonios: Epialtes, en suma, pereció después” (Heródoto, 1999: 759).

Los Inmortales eran la formación guerrera más especializada del pueblo persa. Son diez mil hombres escogidos por Hidarnes, hijo de Hidarnes. El uniforme de este cuerpo de élite era el más vistoso. Su armadura se distinguía por la gran cantidad de oro que portaba. En el libro de Heródoto tan solo se nombra a los Inmortales cuatro veces, hace una breve descripción de los mismos y comenta cómo luchan contra los 300 espartanos.

Hacia el final del libro aparece el personaje Aristodemos. De él se cuenta que hacia la mitad de la batalla contra los persas estaba herido de gravedad en los ojos. Él y otro espartano guardaban reposo, puesto que les era muy difícil pelear. Cuando conocieron la noticia de que los persas habían hallado la senda que llevaba a la retaguardia espartana y que los lacedemonios estaban acabados, el compañero de Aristodemos llamó a su

criado (en la película y en el cómic no se muestran los criados de estos soldados) para que lo llevara a morir al campo de batalla. Aristodemos, al contrario huyó y se comportó, según cuenta el maestro heleno, como un cobarde. Cuando llegó a Esparta las gentes no le dirigían la palabra. Hasta que en la Batalla de Platea luchó con fuerza y honor. Este Aristodemos puede ser el precedente de Dilios en el cómic y la película.

E) Espacios

Es preciso señalar que la obra de Heródoto se centra, en la mayor parte del relato, mucho más en los diálogos, los pensamientos y en las acciones que se llevan a cabo que en dar muchos detalles sobre los espacios en los que sucede todo esto. La excepción quizá sea la parte en la que el ejército de Jerjes avanza hacia Europa. En ese momento es cuando más descripciones de espacios podemos encontrar. Como cabe esperar, es tan detallista en las descripciones como en el resto de la obra.

Heródoto habla de Europa, del Helestoponto, de Persia, de la región de Atos. Para describir esta última zona dice por ejemplo: “Porque el Atos es una gran montaña digna de mención, que desciende hasta el mar y hay hombres que la habitan” (Heródoto, 1999: 661).

El griego también habla de numerosas ciudades con las que se van encontrando los persas según avanzan hacia Europa: “En la región interior de Atos, están las ciudades que antaño los persas convirtieron en insulares de ciudades continentales que eran: Dio, Olofixo, Acrotoo, Tiso y Cleonas. Estas son las ciudades que hay junto al Atos” (Heródoto, 1999: 662).

En muchas ocasiones, el heleno localiza al lector dando puras clases de geografía: “Después de cruzar el río Halis en su marcha entraron en Frigia y avanzaron por ese país hasta Celenas, donde están las fuentes del río Meandro, y de otro río no menor que el Meandro: Es el río llamado Catarrectes” (Heródoto, 1999: 664).

Aquí proponemos un ejemplo de cómo describe Heródoto algunas partes del recorrido: “Cuando se entra en Lidia desde Frigia, la ruta se bifurca. Una, la de la izquierda, conduce a Caria; la otra, la de la derecha, lleva a Sardes. El que recorre esta segunda, ha de cruzar forzosamente el río Meandro” (Heródoto, 1999: 666).

Otra descripción sobre el avance persa en el mar: “La flota de Jerjes cuando navegó directamente desde el cabo Ampelo hacia el promontorio Canastreo, el punto más avanzado de Panele, reclutó naves y hombres de las ciudades de Potidea, Afitis, Neápolis, Ege, Terambo, Escíone, Mende y Sane” (Heródoto, 1999: 709).

Se habla una y otra vez de Tesalia: “Se cuenta de Tesalia que antiguamente había sido un lago, ya que está rodeado por todas partes de montes muy altos. La parte de ella que se extiende hacia oriente la cierran los montes Pelión y Osa, cuyas raíces se unen bajo tierra” (Heródoto, 1999: 711).

Y por fin hacia el final del libro nos encontramos con la descripción de las Termópilas, el escenario que más nos interesa en este caso: “Los

griegos, así que llegaron al Istmo, deliberaron a tenor de las indicaciones de Alejandro sobre cómo debían hacer la guerra y en qué frentes. La opinión que prevaleció fue la de que se debía custodiar el paso de las Termópilas. Efectivamente, era más angosto que el desfiladero hacia Tesalia, y era el único que, al mismo tiempo, estaba cerca de su propio país. Pero del sendero por el cual más tarde fueron capturados los griegos que se vieron atrapados en las Termópilas, de la existencia de tal sendero no supieron nada hasta que, llegados a las Termópilas, los traquinios les informaron de ello. De manera que determinaron defender este paso e impedir que por él los persas entraran en Grecia. La flota debía navegar hacia el cabo Artemisio en el territorio de Histiea. Estos lugares están a poca distancia uno de otro, de manera que desde uno se puede saber fácilmente lo que ocurre en el otro” (Heródoto,1999: 740).

F) Tiempo

En el *Libro VII* de la obra del historiador griego, se cuentan detalladamente los siguientes pasajes de la historia: los preparativos persas para hacer la guerra, la estirpe de Jerjes, cómo muestra su opulencia al mundo construyendo un canal que no era del todo necesario, el modo en el que todo el ejército de Jerjes cruza a Europa y va captando pueblos para su empresa y, finalmente, la Batalla de las Termópilas.

La riqueza histórica de las más de cien páginas de texto es sobrecogedora, porque además de describir paso por paso los derroteros de Jerjes, describe el terreno, comenta los sentimientos y sensaciones, dibuja las creencias del pueblo bárbaro y también las batallas. Por

ejemplo, la toma de decisiones por parte del rey persa es un proceso mucho más lento del que se nos describe en la película o en el cómic. La profundidad misma del personaje bárbaro hace que la historia sea mucho más larga en el libro. También cabe mencionar que el formato posibilita que esto sea así.

Debido también al formato encontramos recursos típicos de la literatura como por ejemplo las anticipaciones: “Pasado ya todo el ejército, al ir a emprender la marcha, sucedióles un portentoso considerable, si bien en nada lo estimó Jerjes, y eso siendo de suyo de muy interpretación. El caso fue que de una yegua le nació una liebre, se ve cuán natural era la conjetura de que en efecto conduciría Jerjes su armada contra la Grecia con gran magnificencia y jactancia, pero que volvería pavoroso al mismo sitio y huyendo más que de paso de su ruina. Y no fue sólo este prodigio, pues otro le había ya acontecido hallándose en Sardes, donde una mula parió otra, y ésta monstruo hermafrodita, con las naturas de ambos sexos, estando la de macho sobre la de hembra” (Heródoto, 1999: 680).

Y las preguntas retóricas:

“¿No echáis de ver, por otra parte, cómo fulmina Dios contra los brutos descomunales a quienes no deja ensoberbecer, y de los pequeños no pasa cuidado? ¿No echáis de ver tampoco, cómo lanza sus rayos contra las grandes fábricas y elevados árboles? Ello es que suele y se complace Dios en abatir lo encumbrado; y a este modo suele quedar deshecho un grande ejército por otro pequeño” (Heródoto, 1999: 650).

No se ha documentado cuánto tiempo pudo llegar a tardar Heródoto en escribir este libro. Pero de lo que no cabe duda es de que la composición de su obra parece fruto de la recopilación de toda una vida. Heródoto primero se informó, luego viajó y después escribió.

El tiempo que se nos detalla en su obra abarca desde el momento en que Jerjes es coronado rey de Persia, hasta la Batalla de las Termópilas. La obra del escritor heleno abarca, por lo tanto, al menos 15 años de historia. Es decir, nos hallamos ante una de las mayores diferencias entre los tres textos analizados.

Y finalmente, leer este libro puede llevar a un lector pausado, aproximadamente un día. Pero es mucho mejor leerlo a tramos, y releer aquellas partes que nos interesen más. Como comentaremos en el apartado dedicado al ritmo, es costoso seguir el hilo de la historia y comprenderlo todo sin releer.

BLOQUE 2: DISCURSO Y EXPRESIÓN

A) Estructura

Tal y como hemos comentado en el primer apartado de este análisis el del resumen, nos encontramos ante un relato lineal que cuenta dos historias en paralelo. Heródoto cuenta el desarrollo de este pasaje de la historia desde el punto de vista de los persas, que están a punto de atacar, y de los griegos, que van a tener que defenderse.

Tanto la historia protagonizada por Jerjes como la protagonizada por Leónidas se cuentan de manera lineal. Su lectura es sencilla en cuanto a su estructura. Se desarrolla a través del esquema clásico de presentación-nudo-desenlace.

B) Lenguaje

El lenguaje que utiliza Heródoto es histórico y toma fórmulas antiguas como “díjoles” o “mandoles hacer”. El lenguaje que nos vamos a encontrar en el cómic de Miller es muy sencillo y poco histórico, casi coloquial, en el que se van a repetir muchas ideas con poco contenido. Incluso demasiado actualizado y poco creíble para gentes de hace 2.500 años desde nuestra perspectiva. Y el lenguaje de la película, aunque más elaborado que el del cómic –por lógica necesidad de extensión– se va a quedar a medio camino entre el propio de una película de acción comercial, tipo Hollywood, y una reproducción (cuantitativamente y cualitativamente escasa) de algunos diálogos de apariencia histórica y culta –al menos así imaginamos hoy a los clásicos al leer las obras de aquella época.

El lenguaje en el *Libro VII* de Heródoto es totalmente abrumador. La riqueza de vocabulario es tal, la gramática tan compleja por el recurso a tropos estilísticos, que a veces cuesta incluso llegar a comprender lo que nos quiere transmitir.

En su libro, el historiador heleno, utiliza muchos adjetivos, largas perífrasis y frases que parecen no tener fin. El lector se encuentra con fórmulas antiguas que pueden dificultar la lectura.

“Al verlos huir los bárbaros en sus retiradas, daban tras ellos con mucho alboroto y gritería; pero al irles ya a los alcances, volvíanse los griegos de repente y haciéndoles frente bien ordenados, es increíble cuánto enemigo Persa derribaban, si bien en aquellos encuentros no dejaban de caer algunos pocos espartanos” (Heródoto, 1999: 758). Encontramos frases como estas que se dilatan a través de subordinaciones hasta cuatro o cinco líneas sin puntos y seguido.

A Heródoto le encantan las enrevesadas explicaciones (no vamos a ver nada de esto ni en el cómic ni en la película):

“Los isleños, armados al modo griego, presentaron 47 galeras; eran estos asimismo de nación pelásgisca, y se llamaron Jonios por la misma razón que las doce ciudades, pero Jonios venidos de Atenas. Concurrían los Eolios con 60 galeras y con las armas a la griega; los cuales, según es tradición de los Griegos, llevaban también en lo antiguo el nombre de Pelasgos. Los Helesponcios, excepto los de Abidos, a quienes había el rey mandado que sin dejar su país tomasen a su cargo la guardia del puente; los restantes pueblos, digo, de las costas del Helesponto, armados al par de los Griegos como colonos de los Dorios y Jonios, se presentaron con 100 naves” (Heródoto, 1999: 696).

Y también largas enumeraciones:

“Los sujetos de mayor nombre después de los generales que venían embarcados eran el Sidonio Tetramnesto, hijo de Amiso; el Tirio Mapen, hijo de Siromo; el Aradio Mérbalo, hijo de Agabalo; el Cilicio Siennesis, hijo de Oromedonte; el Licio Cibernisco, hijo de Sica; los dos Chipriotas Gorgo, hijo de Quersis, y Timonax, hijo de Timágoras, y tres Carios, Histieo hijo de Timnes, Pigres hijo de Seldomo, y Damasitimo hijo de Candaules” (Heródoto, 1999: 697).

C) Narrador

Heródoto es el narrador de la historia, no es omnisciente, aunque seguro que éste hubiera sido su sueño, pues el deseo de conocer, de explicar y de llegar al fondo de la cuestión de este autor es insaciable y lo trasluce en sus páginas.

A veces el escritor se interna en el relato de tal modo que algunos pasajes parecen casi un ensayo:

“Cuando me paro a pensar en este canal, hallo que Jerjes lo mandó abrir para hacer alarde y ostentación de su grandeza, queriendo manifestar su poder y dejar de él un monumento; pues pudiendo sus gentes a costa de poco trabajo trasportar sus naves por encima del istmo, mandó con todo abrir aquella fosa que comunicase con el mar, de anchura tal que por ella al par navegaban a remo dos galeras” (Heródoto, 1999: 663).

Como consecuencia de las investigaciones, viajes y entrevistas que Heródoto realiza para poder construir la *Historia*, a la hora de escribir, el heleno se convierte en un “narrador testigo” sin haberlo sido. Este tipo de narrador cuenta lo que ve, lo que le han contado o lo que supone, aplicando la lógica, que sucedió. Esto último es una licencia que se toma el autor. Tampoco es propio del narrador testigo incluir la primera persona en el relato, sin embargo, esto también lo hace Heródoto.

Algo muy inusual en un relato que se podría clasificar como histórico es que el autor dude de sus fuentes o de sus propias versiones, hecho que sucede en este libro:

“Cuéntase también la cosa de otro modo: dícese que los que dieron aviso al rey y condujeron a los Persas por el rodeo de los montes, fueron Onetes, hijo de Fanágoras ciudadano Ristio, y Coridalo, natural de Anticira. Pero de ningún modo doy crédito a esta fábula, por dos razones: la una, porque debemos atenernos al juicio de los Pilágoras, quienes, bien informados sin duda del hecho como diputados públicos de los Griegos, no ofrecieron premio con su bando de proscripción por la cabeza de Onetes ni por la de Coridalo, sino solamente por la de Efiates el Traquinio; la otra, porque sabemos que Efiates se ausentó por causa de este delito pudo muy bien Onetes, por más que no fuese Meliense, tener noticia de aquella senda excusada, si por mucho tiempo había vivido en el país, no lo niego: solo afirmo que Efiates fue el guía que les llevó por aquel rodeo del monte, y en el descubrimiento de la senda le cargo toda la culpa” (Heródoto, 1999: 759).

Estas digresiones, como cabe esperar, no las vamos a encontrar ni el cómic ni en la película, puesto que las narraciones en ambos casos son mucho más directas y no se detienen a explicar causas ni consecuencias.

D) Uso de metáforas, tipos de descripciones, qué figuras literarias se utilizan más.

En la obra de Heródoto encontramos una gran variedad de figuras literarias propias de la época y de los escritores de la Antigua Grecia. Esto puede llegar a complicar la lectura en algunos tramos del libro, por tanto, el lector actual se encuentra con este tipo de crónicas a las que no está habituado.

Encontramos por ejemplo personificaciones: “Pues realmente si el sol mira hacia abajo, no verá ningún país que sea limítrofe del nuestro”, (Heródoto, 1999:648). Otro ejemplo de personificación: “Ves cómo la divinidad fulmina con su rayo a los animales que sobresalen sobre los otros” (Heródoto, 1999: 652).

Encontramos también premoniciones dentro de supuestos sueños que tienen algunos personajes como en el caso de Jerjes cuando se debate si atacar o no a Grecia: “¿De manera persa que ahora piensas no mandar ningún ejército contra Grecia y has mandado a los persas alistar uno?” (Heródoto, 1999: 655).

A Heródoto le encantan las hipérboles: “Descontando las grandes corrientes, ¿dónde no faltó agua para apagar la sed?” (Heródoto, 1999:

661). En varios pasajes del libro el autor incide en lo grande que era el ejército que seguía a Jerjes, tan grande que los ríos no tenían suficiente agua para calmar la sed de luchadores y bestias. Otro ejemplo de este tipo de recurso: “Un traquinio le había señalado que cuando los bárbaros disparan sus tiros la nube de flechas ocultaba el sol. ¡Tan enorme era su número!” (Heródoto, 1999: 765).

Es muy curioso el uso que hace el autor de vez en cuando de la primera persona. Heródoto se interna en su propio relato: “En mi opinión, Jerjes mandó abrir este canal por orgullo: quería mostrar su potencia y dejar un monumento de sí” (Heródoto, 1999: 663). Otro ejemplo de cuando introduce sus propias opiniones: “Ahora me veo obligado a exponer una opinión inaceptable para la mayoría de los hombres” (Heródoto, 1999: 716).

También podemos apreciar el uso constante de larguísimas enumeraciones que hacen que la lectura, en algunos momentos, se complique: “La mayor parte la hizo depositar en la llamada costa Blanca de Tracia, estableció otro depósito en Tirodiza, en la región de Perinto, otro en Dorisco, otro en Eyón junto al río Estrimón, y otros en Macedonia” (Heródoto, 1999: 663). Cabe señalar que algunos pasajes de este libro son verdaderas clases de geografía.

El heleno, como ya hemos comentado más arriba, trabaja con una gran diversidad de fuentes. Esto hace que algunas partes tengan carácter periodístico. Cuando Heródoto empieza a contar cómo fue la negociación con Gelón, hace referencia a fuentes que explican la misma historia [sic.]:

“En Sicilia hay otra tradición que cuenta...”, “... y también otra narración ofrecida por los cartagineses mismos...” (Heródoto, 1999: 730-735).

Heródoto también hace uso de las antiguas leyendas: “Hay una historia según la cual los atenienses, siguiendo un consejo divino...” (Heródoto, 1999: 747).

E) Diálogos

Largos parlamentos son la forma central del texto del historiador, en los que entresacamos la profundidad de todos los personajes también mediante su forma de hablar. La historia que nos relata Heródoto esta compuesta, en gran medida, de amplios soliloquios a los que unas veces responde otro personaje o el propio historiador realizando sus reflexiones y sus hipótesis.

Heródoto introduce los diálogos en el cuerpo de la historia a través del estilo indirecto. Los parlamentos son muy extensos y densos. Por lo que, en apariencia, no son diálogos al uso sino constructos *ad hoc*. En muchos casos son largas reflexiones sobre lo que acaece alrededor de los personajes.

El rey de los diálogos, en este caso, es Jerjes. El rey persa es el que más habla. Lo hace con sus consejeros, con su tío, con los esclavos, con los enemigos, con el traidor... Jerjes es el eje tanto de la historia como de los diálogos.

Jerjes dialoga, por ejemplo, con su general y consejero Artabano: “Señor, en una consulta en que no se propongan dictámenes varios y aun entre sí opuestos, no queda al arbitrio medio de elegir el mejor, sino que es preciso seguir el único que se dio; sólo queda lugar a la elección cuando son diversos los pareceres. Sucede en esto lo que en el oro: si una pieza se mira de por sí, no acertamos a decir si es oro puro; pero si la miramos al lado de otra del mismo metal, decidimos luego cuál es el más fino. Bien presente tengo lo que dije a Darío, vuestro padre y hermano mío, que no convenía hacer la guerra a los Escitas [...] Si no quisieres aceptar el partido y de todas maneras salieres con tu pretensión de conducir las tropas contra la Grecia, desde ahora para entonces digo que alguno de los que por acá quedaren oirá contar de ti, oh Mardonio, que después de una gran derrota de los Persas nacida de tu ambición, has sido arrastrado y comido de los perros y aves de rapiña, o en algún campo de los Atenienses, o cuando no, de los Lacedemonios, si no es que antes de llegar allá te salga la muerte al camino, para que aprendas por el hecho contra qué hombres aconsejas al rey que haga la guerra” (Heródoto, 1999: 651).

Irritado allí Jerjes y lleno de cólera:

“Artabano, le responde, válgate el ser hermano de mi padre; este respeto hará que no lleves tu merecido por ese tu parecer necio e injurioso; si bien desde ahora te hago la gracia ignominiosa de que por cobarde y fementido no me sigas en la jornada que voy a emprender yo contra la Grecia, antes te quedes acá de asiento en compañía de las mujeres, que yo sin la tuya daré fin a la empresa que llevo dicha. Renegara yo de mí mismo y me corriera de ser quien soy, hijo de Darío y

descendiente de mis abuelos Histaspes, Arsamenes, Armnes, Telspis y Aquemenes, si no pudiera vengarme a ellos y a mí de los Atenenses; y tanto más por ver bien claro que si los dejamos en paz nosotros los Persas, no dejarán ellos vivir a los Persas en paz, sino que bien pronto nos invadirán nuestros Estados, según nos podemos prometer de sus primeros insultos, cuando moviendo sus armas contra el Asia nos incendiaron a Sardes. En suma, ni ellos ni nosotros podemos ya volver atrás del empeño que nos obliga o a la ofensa o a la defensa, hasta que o pase a los Griegos nuestro imperio, o caigan bajo nuestro imperio los Griegos: el odio mutuo no admito ya conciliación alguna. Pide, pues, nuestra reputación que nosotros, antes ofendidos, no dilatemos la venganza, sino que nos adelantemos a ver cuál es la bravura con que nos amenazan, acometiendo con nuestras tropas a unos hombres a quienes Pélope el Frigio, vasallo de nuestros antepasados, de tal manera domó, que hasta hoy día, no sólo los moradores del país, sino aun el país domado, llevan el nombre del domador” (Heródoto, 1999: 654).

Hay que tener en cuenta que lo que hace Heródoto no es componer un diálogo ligero para seguir el hilo de una novela, sino que él reproduce las conversaciones que ha documentado y se lanza a intentar dibujar cómo pudieron ser éstas.

Jerjes también habla con sus vasallos y les da muestra de su crueldad: “En el momento de marchar las tropas, asombrado Pitio el Lydio con aquel prodigio del cielo, y confiado en los dones recibidos del soberano, no dudó en presentarse a Jerjes y hablarle en esta forma: “-¡Si tuvierais, Señor, la bondad de concederme una gracia que mucho deseara

yo lograr!... El hacérmela os es de poca consideración y a mí de mucha cuenta el obtenerla”. Jerjes, que nada menos pensaba que hubiese de pedirle lo que Pitio pretendía, díjole estar ya concedida la gracia y que dijera su petición. Con tal respuesta animóse Pitio a decirle: “-Señor, cinco hijos tengo, y a los cinco les ha cabido la suerte de acompañaros en esa expedición contra la Grecia. Quisiera que, compadecido de la avanzada edad en que me veis, dieseis licencia al primogénito para que, exento de la milicia, se quedase en casa a fin de cuidar de mí y de mi hacienda. Vayan en buen hora los otros cuatro; llevadlos en vuestro ejército; así Dios, cumplidos vuestros deseos, os dé una vuelta gloriosa” (Heródoto, 1999: 670).

Mucho fue lo que se irritó Jerjes con la súplica, y le respondió en estos términos: “¿Cómo tú, hombre ruin, viendo que yo en persona hago esta jornada contra la Grecia, que conduzco a mis hermanos, a mis familiares y amigos, te has atrevido a hacer mención de ese tu hijo que...” (Heródoto, 1999: 651).

Curiosamente no aparece en todo el texto un diálogo que involucre a Leónidas ni a los espartanos. Esto se va a contraponer absolutamente al cómic y a la película.

F) Ritmo

El ritmo del relato de Heródoto es lentísimo –como lo son lo de su época y cultura²²–, parece que nunca va a llegar la batalla, que es lo que más puede interesar al típico lector de hoy, acostumbrado al frenético

²² Como ejemplo tomemos *La Iliada* o *La Odisea*, ambas atribuidas al griego Homero.

ritmo de nuestros días y a los formatos más consumidos: cine y televisión en lo audiovisual y periódicos e Internet en cuanto a lectura. Esto se debe, por una parte, a la escritura detallada y pomposa (a los ojos de un lector actual) que utiliza el historiador, y también, al gran espacio que pretende explicarnos en su *Libro VII*.

Heródoto se esmera en mostrar cada detalle, en describir cada monte, en reproducir decenas de diálogos y en lanzar todo tipo de pesquisas. Todo esto, sumado a la gran riqueza de vocabulario, hace que la lectura sea muy lenta.

El texto está conformado de forma natural: planteamiento, nudo y desenlace²³. Pero, mientras que el planteamiento y el nudo duran unos cuatro quintos de la obra, el desenlace, que es lo que presumiblemente pueda ser lo más interesante, apenas si dura el quinto restante, unas veinte páginas. Con esto nos damos cuenta de que lo que pretende Heródoto no es escribir una novela de aventura (tal y como a priori uno se puede imaginar), lo que hace el escritor heleno es dejar testimonio de cómo fue el avance persa hasta llegar a las Termópilas. La lectura no engancha porque no está escrito en forma de ficción. Se autopretende documento histórico realista (en la medida de lo posible). Es un catálogo de pueblos, hombres, armas, buques, historias, linajes, geografía... Se trata de una expedición contada por un erudito. Es por esto por lo que, en ocasiones, hay que detener la lectura para intentar digerir el aluvión de datos que se nos está contando. Puesto que no es una trama al uso, tampoco tiene forma de cuento ni de leyenda, aunque se incluyan mitos y se le otorgue gran importancia a lo que dicen los oráculos.

²³ Esquema ya clásico desde los griegos y citado por Aristóteles en su *Poética*.

Para describir cómo es la situación de las Termópilas, lugar elegido para defender la vieja Hélade, Heródoto realiza esta extensa descripción, ejemplo de cómo decae el ritmo con algunas de sus divagaciones: “Explicaré la situación de tales lugares: desde el mar ancho de la Tracia empieza a encerrarse el dicho Artemisio en un canal estrecho que corre entre la isla de Sciato y el continente de Magnesia. Desde el estrecho de Eubea comienza la playa después del promontorio de Artermisio, en la cual está el templo de Diana. Por lo que mira a la entrada en Grecia por Traquina, viene a tener un medio pletro (yugada) donde más se estrecha; si bien esta estrechez suma no es la misma en todo aquel paso, sino solamente un poco antes de acercarse y después de dejar las Termópilas; y aun el camino cerca de los Alpenos que deja a las espaldas, sólo da lugar a un carro; y pasando adelante al lado del río Fénix, y cerca de la ciudad de Antela, otra vez sólo hay paso para un carro. Al Poniente de las Termópilas se levanta un monte alto, inaccesible y escarpado que va hasta el Eta, y por el Levante de las mismas el mar estrecha aquel camino juntamente con unas lagunas y cenagales. Hay en aquella entrada unos baños de agua caliente, que los naturales llaman ollas, y en ellos se deja ver un altar erigido en honra de Hércules. Antiguamente se había levantado una muralla en aquel paso y en ella había puertas: sus constructores fueron los Focenses por miedo de los Tésalos, viendo que éstos desde la Tesprocia habían pasado a vivir en la región Eólida, que es la que al presente poseen; porque como los Tésalos procurasen sujetar a los Focenses, opusieronle éstos aquel reparo para su defensa, y entonces fue cuando discurriendo todos los medios para impedir que pudiesen invadirles su tierra, dieron

curso por aquella entrada a las fuentes de agua caliente” (Heródoto, 1999: 740).

Conocer esta parte de la historia de los 300 espartanos va a ser muy importante para comprender y centrar con qué elementos se quedan Miller y Snyder para dar ritmo a sus creaciones, que en estos casos tomarán la forma de la ficción.



2.2.- LA HISTORIA DE LOS 300 ESPARTANOS A SU PASO POR EL CÓMIC

2.2.1.- Marco teórico

2.2.1.1.- ¿Cuál es la naturaleza del cómic?

Para poder abordar y explicar los inicios del cómic en primer lugar tenemos que definir qué es exactamente esta forma narrativa. Si consideramos que el cómic es un relato o historieta contada mediante viñetas ilustradas y que algunas, no todas, contienen texto (en muchas ocasiones redundante con la imagen) entonces tenemos que remontarnos a los murales egipcios o griegos o a las columnas romanas para encontrar sus verdaderas raíces. Esto significaría viajar a años tan alejados de nuestra era como el 1422 a.C. que es el año en el que se pueden encontrar los primeros murales datados en tumbas egipcias como la de Menna.

Sin embargo, aunque en esta fase de la historia podemos encontrar precedentes y formas de contar historias que efectivamente nos pueden servir para acercarnos a este tipo de narrativa, sin la llegada de la imprenta de la mano de Gutenberg en el año 1446, el cómic no podría entenderse.

Gracias a la imprenta empiezan a aparecer y a distribuirse, de una manera más semejante a la que nosotros conocemos hoy, una serie de pliegos de cordel, romances de ciego y aleluyas que podrían considerarse precedentes de la materia que nos ocupa.



Coplas de Antón Vaquerizo de Morana (Texto impreso) . Hacia 1550.

Pero la historia del cómic iba a dar un paso definitivo con la irrupción de los humoristas gráficos ingleses. Ya en el siglo XVIII aparecieron dibujantes como Isaac Cruikshank o Josef Fran von Goez que utilizaron el dibujo y los textos para caricaturizar a sus gobernantes.

El año 1789 marca un punto de inflexión para la historia del cómic porque aparece la litografía, gracias a este aparato de impresión se empezaron a imprimir cientos de contenidos de todo tipo sin la intervención individualizada de la mano del hombre. Otro nombre clave para el desarrollo del cómic es el de Heab-Charles Pellerin que inicia en Francia una industria para producir estampas que se llama “Imágenes de Épinal”.

Para muchos, el cómic moderno tal y como lo conocemos nació y se desarrolló en paralelo a la prensa (en cuanto a comunicación de masas). Uno de los precedentes de la caricatura política lo encontramos en la revista *Le Caricature* que en uno de sus números de 1830 publica una tira cargando contra el rey Luis Felipe de Orleans y la titula : ‘El rey burgués’. Aparecieron también *Le Charivari*, *Punch*, *Puck*, *Judge* o *Life*.

Los magnates estadounidenses Hearst y Pulitzer utilizaron el cómic o la historieta para atraer a todo tipo de público. También fue un divertimento esencial para los emigrantes en EE.UU. que todavía no sabían hablar inglés.

Así define esta forma narrativa Antonio J. Gil González en su libro *Narrativas. Intermediaciones novela, cine, cómic y videojuego en el ámbito hispánico*.

“Ni propiamente literario ni audiovisual, ni pictórico ni periodístico, aunque con rasgos de todos los géneros, artes o medios anteriores, el cómic en cuanto a narrativa gráfica ha necesitado construir a lo largo del siglo XX su propio espacio cultural, que lo ha llevado a convertirse, según resulta ya un tópico de incierto origen, en el noveno arte del Panteón de las bellas artes, acompañando al cine o a la fotografía en la ampliación contemporánea del club” (Gil, 2012: 243).

La Gran Depresión estadounidense que comenzó en octubre del 1929 hizo que el cómic se renovase en cuanto a su temática y también a su estilismo. Las tiras más importantes durante los años 30 serían las de aventuras. *Flash Gordon*, *El Príncipe Valiente* o *Tarzán* son algunos de los títulos de esta nueva oleada. Durante estos años se potenció el grafismo realista muy cercano a la misma ilustración en detrimento del estilo más caricaturesco.

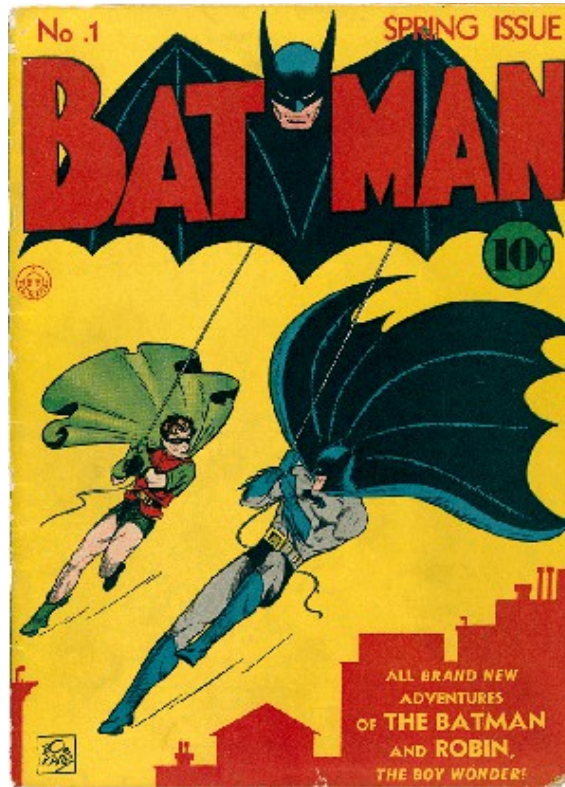
Gil González destaca la importancia del siglo XX para el género:

“En el espacio de esa centuria podría describirse y ejemplificarse a la perfección la génesis y consolidación de un campo cultural autónomo: originado en el medio de la prensa escrita en el momento de la eclosión tecnológica y mediática que trajo el nuevo siglo (prensa, cine, radio, televisión...)” (Gil, 2012: 243).

En Japón, otro de los países foco de este tipo de narrativas, aparecieron importantes historias de aventuras infantiles como son *Speed Taro*, *Ogon Bat* o *Las aventuras de Dankichi*.

En 1934 tomó notoriedad *Terry y los piratas* de Milton Caniff que adoptó el lenguaje del cine. Utilizó muchos de sus recursos para dibujar sus historietas como por ejemplo el empleo del plano americano (también llamado 3/4) o imitaciones en forma de dibujos de planos secuencias. Tomó forma en esta época la lógica de continuidad al extremo: las tiras cómicas de cada periódico se conectaban entre sí pero también con la entrega dominical y, además, la serie en cuestión podía leerse independientemente con las páginas de diario o con los dominicales.

A mediados de los años 30 el cómic se trasladó de las páginas de prensa a los libros o cuadernos de cómic. Esto se produjo de la mano de los súper-héroes que, hasta nuestros días, copan gran parte de las páginas del mundo del cómic.



Esto tuvo una contrapartida: las historietas en prensa comenzaron a desaparecer porque los libros de cómic empezaron a ofrecer grandes dosis de materiales originales. De este modo llegaron títulos como *Superman* (1938), *Batman* (1939), *Capitán América* (1941) o *La Mujer Maravilla* (1941).

“Conseguida la autonomía de sus primeros formatos en forma de revistas y *comic-books* seriales. Recibido en el seno en el que la cultura popular se transforma en la cultura de masas, posicionado con respecto a un público juvenil y como paradigma de la literatura *pulp* [edición de bolsillo o barata] y de quiosco. Más tarde, destacándose de ese estrato industrial de gran producción y conquistando tímidamente su propia parcela del capital cultural mediante la constitución de sus vanguardias (la

aparición de un autor cómic para adultos, del cómic *underground*, del *fanzine*)” (Gil, 2012: 243).

Durante la II Guerra Mundial, algunos países prohibieron la importación de '*comic-books*' y esto se tradujo en que, en cuanto terminó la guerra, las ventas se dispararon. Desde el final de la guerra hasta comienzos de los años 60 el mundo del cómic vivió su edad dorada.

“La dinámica del medio propiciará la definitiva emancipación de sus formatos propiamente autónomos (el álbum, la novela gráfica), la consagración de los autores y obras de prestigio, el acceso al reconocimiento institucional y académico (premios, cursos, publicaciones) y la circulación social normalizada a través de la dignificación de su consumo y su exposición en espacios igualmente propios (librerías, *webs*, secciones en la prensa cultural etc)” (Gil, 2012: 243).

Tras esto, durante los años 70 y 80, el mundo del cómic vive una etapa de concienciación lo cual se va a traducir en la reorientación de las historias. Ya no son sólo para un público juvenil. Desde finales de los 80 y hasta nuestros días, se produce la expansión del manga, género que sigue completamente vigente hoy. Las versiones de los dibujos de *Akira* (1982-93) de Katsuhiro Otomo y de *Bola de Dragón* (1984-95) de Akira Torimaya, son quizá las primeras historias japonesas que se difundieron internacionalmente.

Para Gil González, el cómic consiguió su propia semiosfera durante los años 80 y 90: “Todo lo cual ha permitido, no sin pasar por algunos

vaivenes o padecer momentos tan delicados como la crisis vivida tanto por las publicaciones adultas del medio como por la de tebeos infantiles en los años 80 y 90, disfrutar de la especie de edad de oro que en nuestro tiempo parece compartir solo, por su pujanza y prestigio emergentes, con el auge de la ficción serial en el medio televisivo.

Y con la consecución de la autonomía, siguiendo una ley al parecer inexorable de la semiosfera contemporánea, llegará el tiempo de las intemediaciones. El tiempo de la irradiación de su repertorio imaginario narrativo común, del que previamente había nutrido su propio catálogo de temas, argumentos y géneros. De ese sistema intermedial e intergenérico de trasvases narrativos resultarán parcelas vinculadas al cómic por antonomasia, como la del superhéroe, del que deriva un inmenso ciclo repertorial tejido por los inagotables universos de Marvel o de DC.

Pero su huella habrá resultado decisiva, también desde la perspectiva de la remediación formal y temática, en la conformación de la animación cinematográfica como medio, muy vinculada, como el estadio primitivo del cómic, al humor infantil y juvenil (después igualmente adulto), al que, por otra parte, ha legado una galería de personajes, asimismo, imborrables: Tintín, Astérix, Carlitos o Mafalda. O, desde un punto de vista geográfico, su potencial expansivo cristalizará en el acaso más importante de los fenómenos de trasvases recíprocos oriente/occidente de la cultura contemporánea, que ha exportado y después importado (y en ambos casos masivamente) el manga a y de la cultura japonesa” (Gil, 2012: 243).

El cine se inspira en la literatura pero también el cómic

Tal y como indica Gil González, resulta curioso observar cómo el cine bebe directamente del cómic a la hora de realizar algunas de las películas de masas más vistas de comienzo de los 2000. Hay muchos ejemplos, entre los que el autor destaca 'Los Pitufos' (2011), 'Capitán América: el primer vengador' (2011) o 'Linterna Verde' (2011). Pero... ¿por qué hay que analizar el cómic 300 entonces?

“Si una cartelera cualquiera, las listas de películas más taquilleras en los últimos años o la información cultural en los medios trasladan intuitivamente esta realidad, una investigación rigurosa confirma el carácter expansivo y sistemático del cómic como fuente de adaptaciones no solo al cine, sino también a las restantes series masivas de relato” (Gil, 2012: 245).

Las primeras adaptaciones cómic-cine

“Así por ejemplo, en el preciso momento en que la crítica mayoritaria sitúa la aparición de las primeras tiras de prensa consideradas como *comic-strip*, el mismo 1896 en que se publica la célebre viñeta de *Yellow Kid* en el New York World, podremos encontrar 'El regador regado' en el naciente cinematógrafo de los hermanos Lumière, quienes filmarían probablemente en esta obra la protohistorieta del alemán Herman Voguel de 1887, entre otras versiones disponibles, como la de Cristophe. De modo que la narrativa gráfica y cinematográfica parecen establecer un estrecho vínculo originario, que hace que el que podría resultar el primer cortometraje de ficción se inspire en una tira cómica” (Gil, 2012: 248).

Según cuenta Gil González, lo anterior no es un caso puntual. En 1897 apareció una adaptación cinematográfica de *Ally Sloper*. El cine en aquella época realizó los primeros ensayos con la animación teniendo como referencia al cómic en cuanto a los temas y a la forma.

“En 1905, el autor del mítico *Nemo* (aparecido en el mismo año) y también cineasta pionero de la animación, Winsor McCay rodó en Gertie, 'El dinosaurio' no sólo uno de los primeros cortos animados, sino de combinación de actores con animación. Y más allá aún, un relato metaficcional y autoficcional en el que el propio McCay demuestra ante un grupo de colegas cómo, partiendo del dibujo de láminas estáticas, consigue dotar de vida al animal e incluso interactuar con él, convertido el mismo autor en una figura dibujada, que de este modo salta la cuarta pared del metacine, muchos años antes de que lo hiciese el proyeccionista de El moderno Sherlock Holmes de Buster Keaton (1924)” (Gil, 2012: 249).

Prosigue Gil González explicando que las prácticas de adaptar las historietas al cine no se van a quedar solo en eso sino que también se van a extender al serial radiofónico y a la novela. En los años 30 además se publica de manera masiva colecciones de *dime novels* (de novelas de 10 centavos).

“La renovación del superhéroe desde mediados de los 80 supondrá la revitalización pareja que vivirá la época de sus traslaciones al cine. La consagración de nuevos autores como Alan Moore o Frank Miller introducirá una temática y una estética más adultas y la visión de una

realidad más compleja y distópica que el simplismo dualista de sus precedentes. Todo lo cual, unido a un cine igualmente más proclive a la espectacularidad de los efectos especiales, el diseño digital, las tecnologías 3D... atraerá a directores de culto interesados por el estrato ya presitigioso del cómic y la novela gráfica y allanará el camino del éxito de obras como Batman (1989) de Tim Burton, Sin City (2005) de Robert Rodríguez (en colaboración con el propio Miller y Quentin Tarantino), Batman Begins (2005) de Cristopher Nolan, Watchmen (2009) de Zack Snyder [...] o The Spirit (2009) con Frank Miller convertido ahora en director de la película” (Gil, 2012: 251).

Aunque no es el objeto principal de estudio de esta tesis doctoral, Gil González nos recuerda también en su repaso de la historia y desarrollo de los superhéroes en el mundo del cómic que en Europa también hubo y que son tres principalmente: Astérix, Tintín, y Lucky Luke.

Para Gil González, el eslabón perdido entre la literatura y el género audiovisual es la novela gráfica. Creemos que el análisis del recorrido de la historia de los 300 espartanos puede ser un buen ejemplo de la afirmación anterior.

2.2.1.2.-Leónidas, un héroe de cómic poco común

Leónidas no es Superman, ni Batman ni Hulk... pero tampoco le hace falta. Se trata de un héroe de cómic poco común. Lo que le puede diferenciar de manera radical con respecto al resto de héroes que conforman el imaginario colectivo de este tipo de personajes es que

Leónidas existió. Leónidas es el protagonista de una crónica histórica, de un cómic y de varias películas pero nace de un hecho histórico real.

En el cine es mucho más común asistir a este tipo de adaptaciones. Alejandro Magno, Julio César o Espartaco son figuras históricas que muchos conocen sola y exclusivamente a través del cine. Que esto suceda en el mundo del cómic es menos usual.

El protagonista de 300 y, en definitiva, casi de todo este trabajo no tiene una doble vida. Por el día no es periodista, barrendero o panadero ni se convierte por las noches en un superhéroe de acción. No se tiene que arrancar la camisa para ir a salvar a gente que está en apuros. Leónidas es todo el tiempo un héroe dentro y fuera del cómic, algo que le diferencia de la mayoría de personajes de este tipo.

Otras de las características que le convierten en un héroe atípico es que no tiene poderes. Es cierto que tiene una fortaleza inusual para un ser humano. También es cierto que es posible que en todas las narraciones se haya exagerado la fuerza y determinación que tuvo este personaje real, pero Leónidas no tiene poderes mágicos como sí suelen tener los protagonistas de cómic.

Además, nuestro protagonista siempre es un héroe. No tiene que hacer nada, ni siquiera prepararse, para ser capaz de enfrentarse al enemigo.

Todas estas características también hacen que el cómic de Miller se diferencie del resto y haga todavía más interesante el análisis y posterior comparación con el resto de las obras.

2.2.2.- ANÁLISIS DE *300*

BLOQUE I: HISTORIA Y CONTENIDO

a) Resumen

Este cómic cuenta la historia de los 300 espartanos y de su defensa en las Termópilas ante el ataque persa desde el momento en el que avanzan hacia el despeñadero, en el capítulo inicial llamado 'Honor' hasta su muerte en el capítulo titulado 'Victoria'.

Este texto se divide en cinco capítulos muy concretos en los que avanza la historia vertiginosamente. Los capítulos son: 'Honor', 'Deber', 'Gloria', 'Combate' y 'Victoria'.

b) ¿Quién es Frank Miller?

Frank Miller es un dibujante estadounidense nacido en 1957 creador de famosas ilustraciones gráficas como *Batman: el regreso del caballero oscuro*, *Sin City*, *Robocop*, o *300*. En cada una de sus obras, Miller demuestra su pasión por la violencia descarnada y por la crudeza de las imágenes. Se podría decir que Miller rompe la homogeneidad de los

cómics de su tiempo y relanza con su pincel las historias de los superhéroes que llevaban un tiempo fuera del mercado masivo de seguidores.

Hacia la mitad de la década de los 70 el sector del cómic parecía haber llegado a su fin por la caída de las ventas. Frank Miller en declaraciones posteriores aseguró que en algún momento pareció que todo terminaba. En el año 1979 publica su primer gran trabajo para Marvel y ahí comienza su carrera fulgurante.

Las tres grandes corrientes con las que se puede delimitar el mundo del cómic y de las novelas gráficas son: la norteamericana (o el mundo de los superhéroes), la europea (en la que se persigue el rastro de la historia) y el manga japonés (cuya característica se encuentra en el modo de trazar el dibujo). Miller cuenta un sinfín de historias sobre superhéroes pero en sus viñetas se traslucen los otros dos estilos. Miller otorga una profundidad histórica (como se refleja en el caso de *300*) que recuerda al estilo europeo. Estas incursiones históricas que se permite el dibujante le han valido multitud de críticas. Y, finalmente, dibuja con trazos bien marcados y angulosos que transportan al imaginario manga. Los personajes de este autor, tal como sucede en el manga, tienen los rasgos muy marcados. Sus figuras humanas tienen los ojos muy grandes y las bocas inmensas, se puede decir que el dibujo está muy desnaturalizado.

Cuando Miller dibuja la silueta de una mujer, lo hace remarcando bien sus atributos: con pechos abundantes, cinturas finas y estrechas, y trasero respingón. No importa la situación en la que se encuentren sus

personajes femeninos, éstas siempre aparecen sinuosas y provocativas. En el cómic de *300* los hombres y las mujeres de Esparta van desnudos –algo típico en Grecia en algunos momentos claves, como las batallas–, remarcar esta idea no tiene otra explicación que el estilo de Miller, pues Heródoto en ningún momento alude a la desnudez del pueblo griego en sus quehaceres cotidianos.

Por otra parte, la construcción interna de los personajes de Frank Miller es muy simple. Sus protagonistas actúan promovidos por sus instintos básicos: matan por amor o matan por la gloria. Esta superficialidad choca de lleno con la historicidad que pretende relatar en la novela gráfica de *300*.

La ideología, autodeclarada y abiertamente de derechas, de Frank Miller es tomada muy en cuenta por el sector más crítico del público. Aunque lo que dice este dibujante en las entrevistas no tiene por qué corresponderse plenamente con lo que él intenta reflejar en sus cómics, a través de las mismas podemos vislumbrar cómo es el mundo personal e ideológico de Miller.

En una entrevista para el programa radiofónico 'Talk of the Nation' el 24 de enero de 2007, Miller criticó la política llevada a cabo por George Bush tras los atentados del 11 de septiembre:

“No llamó a la nación a un estado de guerra. Él no explicó que esto requería un esfuerzo mancomunado contra el enemigo común. Así que

hemos tenido que combatir una guerra incidentalmente, y quedar fuera como un puñado de romanos lamentándonos por ello”.

Si los estadounidenses son “un puñado de romanos” no queda más remedio que pensar que los persas son los terroristas afganos, iraquíes, iraníes... Ésta es una lectura racista de la historia, es una metáfora que pretende hacer pensar al espectador que los persas que atacaron en las Termópilas son como los terroristas de Oriente Medio hundiendo las torres gemelas. Miller añade: “Por algún motivo, parece que nadie habla de lo que tenemos que afrontar, y de la barbarie del siglo sexto que en realidad representan. Esta gente corta cabezas. Esclavizan mujeres, mutilan los genitales de sus hijas, no respetan ningún tipo de reglas culturales que son importantes para nosotros”.

Aquí Miller también demuestra su ignorancia. La práctica de la mutilación genital femenina es pre-musulmana y predominantemente se lleva a cabo en África, no en Oriente Medio.

Otro de los hitos destacables en la biografía de Frank Miller, que sirve para introducirnos en el mundo del dibujante, sucedió el día 15 de noviembre de 2011. Miller dijo del Movimiento ‘*Ocupa Wall Street*’ que no eran más que una “panda de ladrones y violadores”. La faceta más rancia de este artista, que en muchas de sus obras parecía promover el movimiento libertario contra el orden establecido y contra un sistema injusto, dice que el movimiento derivado del 15-M español es “un intento torpe y mal expresado de anarquía”²⁴:

²⁴Información extraída de www.publico.es/internacional/407039/frank-miller-llama-ladrones-y-violadores-a-occupy-wall-street y del blog de Miller <http://frankmillerink.com>

"'Ocupa Wall Street' no es otra cosa que una panda de gamberros, ladrones y violadores, una multitud ingobernable alimentada por la nostalgia de Woodstock, la época de la falsa justicia podrida. Estos payasos no pueden hacer nada, salvo dañar a Estados Unidos", añade: "es un intento torpe y mal expresado de anarquía", los tilda de "grupo de niños mimados con iPhone e iPad que deberían dejar el camino a los trabajadores y encontrar trabajo por sí mismos. Esto no es una protesta popular, es basura y Dios sabe que están arrojando la basura (tanto política como físicamente) en todas las direcciones que puedan encontrar. En nombre de la decencia vuelvan a casa con sus padres. Perdedores, volved a los sótanos de vuestras madres a jugar al Lords of Warcraft. O mejor aún, alistaos en algo de verdad. Quizá nuestro Ejército pueda ponerlos en forma. Puede ser que no os dejen tener vuestros iPhones, bebés. Tratad de superarlo. Idiotas".

Este parlamento de Miller denota un alto sentido del patriotismo, una falta de sensibilidad enorme y un desconocimiento de los hechos tremendo. Obviamente su *post* es una opinión igual de respetable que la de uno de los Indignados; pero poco a poco vamos entendiendo que hay en la cabeza de este personaje de ideas muy radicales. Su *post* sobre los indignados estadounidenses recibió más de 11.000 comentarios, en general negativos.

c) Desarrollo de la historia

En el capítulo 'Honor', encabezado por un dibujo de los 300 espartanos en formación sobre un fondo marrón, blanco y azul, Miller

describe pictóricamente cómo marchan los espartanos hacia las Termópilas, la dureza del camino (Heródoto, sin embargo, describe el camino y la dureza del mismo del periplo persa), y cómo pasan las noches. En la primera noche de esta historia, Dilios, junto a una hoguera, comienza a contar la historia del lobo y el pequeño Leónidas.

Se remonta 40 años atrás (pues es la edad del rey Leónidas en el presente) y cuenta el pasaje mítico del niño y el lobo. Leónidas, solo en el bosque, helado de frío y sin apenas comer, mata a un lobo aprovechándose de la defensa que le proporciona un estrecho entre dos piedras. “Frío, hambriento, lejos de casa, indefenso. Indefenso. El fino palo que había afilado...no era nada, era una broma. El juguete que un niño utilizaba como una lanza. Estaba indefenso. Era la presa” (Miller y Varley, 1988: 16). Tras terminar de contar la historia, todos los espartanos corean el nombre de su rey. Leónidas los manda dormir. Leónidas reflexiona. El primer capítulo concluye con el rey recordando la llegada del emisario persa a Esparta pidiendo sumisión. El emisario termina en el fondo de un pozo. Se produce un salto en el tiempo de un año atrás.

En el capítulo ‘Deber’, encabezado por la silueta sombreada de Leónidas con una gran luna llena de fondo, el protagonista sigue avanzando hacia las Termópilas (un año después de lo sucedido con el emisario persa) todavía quedan dos millas hasta llegar al paso. Durante el camino nocturno, vuelve a recordar. El rey escala el monte en el que están los Éforos para hacer la consulta a los dioses. Los dioses le aconsejan que no vaya a la guerra porque según su profecía Esparta caerá. Al día siguiente Leónidas se prepara para marchar con los 300 espartanos mejor

entrenados a las Termópilas. En el camino se encuentran con los arcadios. Es en este capítulo en el que llegan a las Termópilas. De repente una violenta tormenta rompe el cielo, y en el mar, una pequeña parte de la flota persa se hunde.

En el capítulo 'Gloria', encabezado por un primer plano del traidor Efialtes, quien aparece en escena como un engendro; está siguiendo, a duras penas, al pelotón de guerreros griegos. Los espartanos construyen un muro defensivo y usan cadáveres persas de argamasa para dar miedo a los emisarios que Jerjes va mandando. Los espartanos, a modo de desafío, matan al primer emisario que envía Jerjes, le cortan el brazo y empieza una refriega. Efialtes se presenta ante el rey y le pide formar parte de la defensa griega, Leónidas le deniega la petición pues es un ser amorfo y jorobado que no sirve para la guerra. Efialtes se tira desde un peñón al vacío. Finalmente, los dos ejércitos se posicionan, va a empezar la batalla: "Se acerca una bestia... que huele su presa. Un ejército... tan grande que la tierra tiembla a su paso. Una horda... inimaginablemente grande... empeñada en devorar a la pequeña Grecia" (Miller y Varley, 1998: 45).

En el capítulo 'Combate', encabezado por una masa de espartanos y persas peleando, empieza por fin la batalla. Vemos que en el cómic se tarda más tiempo en llegar la confrontación que en la película, pero mucho menos que en el libro. Durante un día y una noche, espartanos y persas luchan casi sin descanso. Aparecen también los guerreros llamados "Inmortales". Al final del capítulo se produce un hecho importantísimo, Efialtes no ha muerto al intentar suicidarse, sigue vivo y maldice a los Dioses, a sus padres y a los espartanos. Efialtes va a buscar venganza.

En el capítulo 'Victoria', encabezado por un casco espartano y borbotones de sangre sobre un fondo negro, comienza el segundo día de batalla. En este pasaje aparecen elefantes de dimensiones inmensas que no consiguen nada. Jerjes desespera. Durante la segunda noche Efiltes va a traicionar a Esparta, fruto de la desesperación (recordemos, ha intentado suicidarse y no lo ha conseguido, es un engendro sin futuro). Aquí no aparecen prostitutas como en la película. Así que Efiltes desvela a Jerjes el lugar por el cual transcurre una senda por la que va a poder atacar la retaguardia del ejército espartano. Cuando se enteran de esto, el resto de polis griegas, como por ejemplo los arcadios, huyen. Viñetas después, Leónidas pide a Dilios, su mejor orador, que vuelva rápido a Esparta, que cuente lo que ha sucedido en el paso de 'las puertas calientes'.

"DILIOS: ¡Pero! ¡Pero... señor...! Estoy listo para combatir

LEÓNIDAS: Lo sé, pero tienes un talento que no tiene ningún otro espartano. Tú entregarás mis últimas órdenes al consejo. Con tu fuerza y tu talento. Y harás que todos los griegos sepan lo que aquí ocurrió. Tienes una gran historia que contar" (Miller y Varley, 1998: 78).

El tercer día comienza con los dibujos de espartanos maltrechos, con los ropajes hechos jirones y con Efiltes explicándole a un general persa dónde se ubica exactamente la senda que les llevará a la retaguardia espartana. Le cuenta además que esa zona solo la vigilan Tespios, que no son combatientes de verdad, por lo que los persas no tendrán ninguna dificultad para avanzar. Jerjes manda a los "Inmortales" a luchar contra los

Tespios y cuando llega hasta Leónidas, por última vez, le da la oportunidad de rendirse y postrarse ante él. No lo hace. Comienza la última refriega, Jerjes manda matar a Leónidas, que es acribillado a flechas. Éste, con sus últimas fuerzas, dispara su lanza contra Jerjes, que tan solo lo roza y le hace una herida en el rostro.

d) Acciones

- 1.- Los espartanos avanzan hacia las Termópilas.
- 2.- Se cuenta la historia de cómo el valiente Leónidas siendo un niño acabó con el lobo solo en el bosque.
- 3.- Emisario persona llega a Esparta y lo tiran al pozo.
- 4.- Leónidas consulta al oráculo.
- 5.- El oráculo le dice que Grecia caerá.
- 6.- Leónidas, pese a los malos augurios, decide ir hacia el norte. Allí están las Termópilas.
- 7.- Los espartanos llegan a las Termópilas.
- 8.- Los persas ya están preparados para la lucha.
- 9.- Efiltes pide a Leónidas formar parte del ejército espartano pero el rey lo rechaza.
- 10.- Llegan los persas y la tierra tiembla.
- 11.- Tiene lugar el primer enfrentamiento.
- 12.- Jerjes intenta que Leónidas se una a él, pero lo rechaza diciéndole que se lo están pasando de maravilla.
- 13.- Tienen lugar los siguientes enfrentamientos.
- 14.- Jerjes ataca con todas sus fuerzas, incluso con bestias casi fantásticas.
- 15.- Efiltes traiciona a Grecia.

16.- Ataque final, mueren todos los espartanos incluido Leónidas.

e) Personajes

El número de personajes que tienen relevancia en este texto se reducen en gran medida al compararlos con el libro, y como veremos, en la película aumentan. En el cómic los personajes principales son: Leónidas, Dilios, el emisario persa que llega a Esparta, Gorgo, Efialtes, Jerjes y el arcadio cobarde.

Leónidas es el protagonista de la historia. Es un hombre de 40 años educado en la lucha espartana y que está curtido en batallas. Es un personaje con sentimientos encontrados. Por una parte es sensible, puesto que ama a su esposa y esto se deja entrever en la despedida y en su muerte. El último pensamiento del guerrero no es para Esparta sino para su amada. Miller lo dibuja con rasgos duros, con los ojos, la nariz y la boca grandes (al estilo del manga japonés). Leónidas es el héroe de esta historia, porque con un palo es capaz de matar a un lobo sediento de sangre, porque con 300 espartanos casi consigue doblegar al gigantesco ejército persa. Este personaje no busca la gloria, sino, salvaguardar la libertad de las polis griegas.

Las figuras femeninas son muy escasas en este texto. En el cómic sobresale la figura de Artemisa y en la película la de **Gorgo**, esposa de Leónidas. En la obra de Miller aparece Gorgo tan sólo en una decena de viñetas, y al contrario de en la película, es un personaje un tanto varonil, de rasgos tan marcados o más que los de los hombres. Tiene los ojos muy

grandes, como la nariz y la boca. Y los pómulos muy marcados, como los de los hombres espartanos. En toda la novela gráfica sólo aparece otra mujer en el oráculo.

Dilios cobra gran importancia en este texto. No es el narrador, como en el caso de la película pero es el personaje que durante una fría noche de camino a las Termópilas cuenta la historia de su capitán Leónidas. Dilios es uno de los 300 espartanos, tiene barba, los labios y las cejas prominentes, y su figura es algo más gruesa que la de los demás. Este personaje pierde un ojo durante un combate, para él es solo un rasguño, tiene la suerte de que los dioses le han dado otro. Cuando Leónidas le pide que regrese a Esparta se pone muy triste, pues él quiere morir como los demás, pero no le replica. Vuelve a Esparta para contar la historia de estos hombres:

“Así murió el rey y mis hermanos. Hace apenas un año. Pensé mucho en la referencia críptica del rey a la victoria. La victoria. Pero el tiempo le ha dado la razón. La noticia fue corriendo entre la gente... Que el intrépido Leónidas y sus trescientos, lejos del hogar, dieron sus vidas, no solo por Esparta, sino por toda Grecia... Y la promesa que mantiene nuestro país. Nuestro país. Nuestra nación. Inspirados, unidos ahora... dejando atrás viejas rivalidades, uniendo fuerzas para expulsar al invasor de nuestras costas. De nuestras costas... y nuestros mares”, dice Dilios al final del cómic, con un parche en el ojo y la barba bien recortada antes de comenzar la Batalla de Platea (Miller y Varley: 1998: 88).



Arriba: Leónidas matando al lobo en la película; abajo en el cómic. Miller recuerda este pasaje hasta cuatro veces en su novela gráfica.

El **emisario** que llega a Esparta pidiendo tierra y agua (sumisión) parece un rey africano. Va montado sobre un caballo negro y temerario, tanto como él. Los rasgos de su rostro son los de un africano, labios gruesos y carnosos, pómulos bien marcados, cejas perfiladas... es un personaje muy robusto y su piel es negra. Es más alto que Leónidas, más ancho y tiene las manos desproporcionadas, más grandes que su propia cabeza.

Efialtes es el traidor de esta historia (en la película veremos que hay dos traidores, Efialtes y Theron, quien aquí no aparece). Es un ser monstruoso y deforme, tiene chepa, verrugas, los ojos desorbitados, los dientes desestructurados, las articulaciones deformes... parece uno de los

humanoides que luchan en el bando persa. Efiltes es hijo de espartanos, y para no ser “descartado” [despeñado por el monte Taigeto para morir] sus padres huyeron de Esparta perdiendo todo el honor. Por la deshonra que causó a su familia, está decidido a que le den otra oportunidad, quiere formar parte de los 300 espartanos y morir por su pueblo, para devolver el honor a su padre, que abandonó la guardia espartana por él.

Leónidas le dice que no puede formar parte de los 300 porque su físico le impide luchar como un verdadero soldado, no puede ejecutar los movimientos de la falange, no puede cubrir a sus compañeros. El rey se despide de él, y éste intenta suicidarse porque está desesperado, porque repudia a los Dioses que le han dado esa figura, porque no encaja en ningún sitio. En este texto es en el que más profundidad se le concede a la figura del traidor Efiltes. Al tirarse al vacío desde un peñón en las Termópilas no consigue suicidarse (algo que no sucedió en el Taigeto, cuando era bebé), y fruto de la desesperación, traiciona a Esparta con la esperanza de que Jerjes le pueda dar una mejor vida que la que ha tenido hasta ahora.

Jerjes es el rey y casi Dios de Persia; sueña con el poder, mataría a todos sus hombres por conquistar Europa. En el cómic no hay ni rastro de su padre, Darío I, que es al que supuestamente y según Heródoto, quiere vengar. En la novela gráfica es presentado como un ser sediento de riquezas y de poder, que va a utilizar a todos sus hombres para acabar con los espartanos y con Grecia. Los odia y los quiere aniquilar. Miller presenta a Jerjes como un hombre altísimo, más que el emisario ya descrito, cubierto de arriba abajo por oro. Su cuerpo es perfecto, sus músculos son

firmes y bellos. No tiene un pelo en ningún rincón de su cuerpo (como los africanos). Su rostro es finísimo, más que el de Gorgo. Es el personaje que tiene los ojos más grandes, de un color anaranjado. Sobre estos, las cejas perfiladas le dan un aire afeminado, así como los pómulos y la nariz. Jerjes también tienen la piel de color negra (como el emisario), aunque quizá algo más clara.

La representación de las demás polis griegas corre a cargo de un **arcadio cobarde**. Físicamente es parecido a los espartanos, pero Miller dibuja su rostro siempre acentuando la tensión en las líneas. El arcadio tiene miedo, quiere irse porque no es un soldado de verdad. Y esto lo representa a la perfección el dibujante: ojos muy abiertos, frente tensa, cejas levantadas y boca abierta.

f) Espacios

Los espacios que se nos muestran en esta novela gráfica son variados y muy detallistas. En primer lugar nos encontramos campos como de cereal por los que los espartanos avanzan hasta el paso de las Termópilas. En esta parte del cómic imperan los colores castaños, amarillos y también las sombras. Los cielos dibujados son un tanto plomizos y las montañas que los rodean son completamente negras.

En los primeros compases de esta historia también nos encontramos con el bosque nevado y oscuro en el que Leónidas dejó de ser un niño para convertirse en un verdadero guerrero espartano. En el bosque dominan los colores blanquecinos que contrastan en gran medida con los

negros de las paredes de unas montañas rocosas que Leónidas utilizó para defenderse de la bestia, de un lobo de ojos rojos.

El siguiente espacio que llama nuestra atención es Esparta. Miller y Varley dibujan la ciudad en tonos amarillos y marrones. El suelo es de arena y las construcciones como de argamasa y ladrillo. Es interesante también la manera en la que se idea el monte de oráculo, lugar al que Leónidas acude para pedir consejo. Es una montaña muy estrecha en cuya cumbre hay un templo. Esta parte del cómic es muy oscura y tenebrosa.

El estrecho de las Termópilas es completamente negro y el cielo adquiere tintes rojos y anaranjados. El mar queda enfrente y sus aguas son tan oscuras como las rocas. En ese lugar transcurre gran parte de esta novela gráfica que, como decimos, se centra casi por completo en la batalla en cuestión, dedicando menos espacio a los prolegómenos. Apenas se muestra naturaleza, apenas vemos animales o incluso la luz del día. La estética es casi por completo nocturna.

Es en las Termópilas donde encontramos uno de los dibujos más llamativos y radicales. Se trata del muro hecho de rocas y cuerpos sin vida de persas. El objetivo: que el enemigo tenga miedo de los espartanos sanguinarios.

g) Tiempo



El cómic *300* se publicó en Estados Unidos en el año 1998. El guion y el dibujo es de Frank Miller y el color es obra de Lynn Varley. Esta novela gráfica, según cuentan sectores de la crítica, relanzó el gusto por el género histórico en EE.UU., tanto que Ridley Scott inspiró parte de su película *Gladiator* (2000) en este texto.

Consta de 96 páginas contando con la portada y la contraportada. La historia en este caso se divide en cinco capítulos: 'Honor', 'Deber', 'Gloria', 'Combate' (primer día y primera noche) y 'Victoria' (segundo día, segunda noche y tercer día). Este cómic puede leerse en una hora, aunque en este

caso, igual que con el libro de Heródoto, cada lector decidirá cuánto detenerse en cada página.

No encontramos constancia de cuánto tiempo pudieron tardar los autores en realizar este cómic.

h) Ritmo

El ritmo de la novela gráfica *300* es muy animado; tanto que cuando el lector comienza a coger el ritmo de la narración está ya leyendo la parte del combate. Las páginas se pasan rápido debido a la ligereza del dibujo y también porque el texto escrito es escaso. Algunas páginas no tienen siquiera bocadillos, por lo que el ritmo, en este caso, lo marca casi en su totalidad la persona que lee.

El ritmo aumenta en gran medida al compararlo con el compás del libro. No se cuentan los preparativos de la guerra, ni el periplo persa... no se detiene mucho en la vida en Esparta ni tampoco hay tramas secundarias, como en el caso de la película. Sin embargo, aunque la lectura puede llevar menos tiempo al lector que visionar la película, desde nuestro punto de vista el ritmo de la película es mucho mayor porque se presentan más acciones.

Este cómic cuenta una historia, que es la historia de Leónidas y de sus espartanos. No se detiene en la reina Gorgo, ni en Theron, ni apenas en los Éforos. Desde nuestro punto de vista, por su factura y dimensiones, es un buen cómic para iniciarse en el mundo de este género.

BLOQUE II: DISCURSO Y EXPRESIÓN

a) Estructura

En este caso, tal y como sucede en la crónica de Heródoto y en las películas posteriores, estamos ante una estructura lineal que se desarrolla siguiendo un esquema básico (Aristotélico) de planteamiento, nudo y desenlace.

b) Lenguaje

El lenguaje en la obra de Miller no es muy variado. Es un lenguaje repetitivo, heroico y de fácil comprensión. Esto puede deberse a que público objetivo que suele comprar este formato (no en su totalidad) son niños y adolescentes. También a que la pretensión que persigue Miller no es dejar una constancia histórica fiel de lo sucedido: al igual que la película el objetivo es entretener.

Gramaticalmente la novela gráfica es muy pobre e incluso tiene errores de conjugación (que pueden deberse a una mala traducción). Hacia el final del libro dice Dilios: “y así murió el rey y mis hermanos, hace apenas un año”, el orden natural de la frase está alterado, cosa que no tiene por qué importar, pero el verbo no está bien conjugado con el sujeto ‘el rey y mis hermanos’, que debería ser ‘murieron’. Miller intenta crear

una obra tan sencilla en cuanto a lo literario que tiene errores en la redacción.

Encontramos un gusto por las repeticiones, por los puntos suspensivos, por palabras como 'gloria' o 'enemigo'. Las frases que utiliza suelen ser muy cortas, hasta de dos o tres palabras, totalmente contrario al relato alambicado de Heródoto. En el cómic de Miller es complicado encontrar una subordinación gramaticalmente hablando o un recurso literario (tropo) rebuscado. No encontramos grandes metáforas, sólo el uso constante de la repetición.

c) Narrador

El narrador en la novela gráfica de Frank Miller es este caso no es Dilios aunque sí que es verdad que relata partes de la obra, cuenta historias espartanas y el final lo relata por completo este personaje. Esta forma de componer el relato le da una buena idea a Snyder para hacer la película, tomará a Dilios como narrador omnisciente del largometraje. Algunas partes de la narración del cómic, Snyder las va a introducir también en la película, aunque en ocasiones, alterará el orden.

Al comienzo de la historia de Miller, Dilios dice lo siguiente: "Han pasado más de cuarenta años desde el lobo y el invierno y, como entonces, no es miedo lo que siente. No, no es miedo. Solo una inquietud, una percepción mejorada de las cosas, el suelo rocosa bajo sus pies. La brisa salada, el ronquido y la respiración pesada de los trescientos muchachos a sus órdenes... listos para morir por él sin pensarlo, todos y

cada uno de ellos. Listos para morir. Piensa. Creen que saben lo que significa” (Miller y Varley, 1998: 19). En la película, Snyder reproduce estas mismas palabras pero justo al final, cuando Leónidas está a punto de caer.

La narración continua al principio del cómic: “Como entonces, la bestia se acerca, paciente, confiada, saboreando su comida. Pero esta bestia está hecha de hombres y caballos, lanzas y espadas. Es un inmenso ejército. Dispuesto a devorar a la pequeña Grecia, de borrar la única esperanza de la razón y justicia que le queda al mundo. La bestia se acerca... y es el mismo rey Leónidas quien la provocó hace apenas un año” (Miller y Varley, 1998: 19)

En este caso nos encontramos con un narrador omnisciente que no forma parte de la obra. El narrador es externo.

d) Diálogos

Los diálogos en el cómic son los más escuetos, aunque Snyder tomará partes literales de los bocadillos de Miller, en este caso, son los más sencillos y directos. En ocasiones la escasez de parlamento hace que la historia parezca inconexa, en este punto radica la importancia de las imágenes y de su fuerza. Un lector que no esté acostumbrado a leer cómics, puede terminar de leer *300* y no entenderlo por completo, puesto que la escasez de parte escrita puede afectar a la comprensibilidad.

Tanto en los diálogos como en la narración, Miller hace fuerte el contenido a través de signos de interrogación y exclamación, y también

utilizando muchas repeticiones, que dan a la parte escrita dosis de suspense.

“ARCADIO: ¡¿Gloria?! ¿Estás loco? ¡Ahora ya no queda nada de gloria! Sólo queda retirarse... rendirse... ¡O morir!

LEÓNIDAS: ¡Para nosotros es una elección fácil, arcadio! ¡Los espartanos no se retiran nunca! ¡Vete! ¡Extiende el mensaje! Que todo griego conozca la cruda verdad... ¡Que cada uno busque en su alma! ¡Y mientras... busca tú en la tuya!” (Miller y Varley, 1988: 70).

Los diálogos se distinguen de la narración por un detalle básico. Los bocadillos que contienen diálogo son redondeados, mientras que los que contienen narración son cuadrados o rectangulares. En ocasiones la voz de Dilios comienza a leerse en bocadillos redondos y termina en bocadillos cuadrados. La voz de Dilios se funde con la del narrador.

“DILIOS: “Hacía frío. El niño estaba hambriento. Era su iniciación. En tierras salvajes. Volvería como un espartano... o no lo haría”.

NARRADOR: Se había alejado de Esparta. Su hogar. Comió raíces y bichos y ratas... y ahora se moría de frío. Oyó un aullido lejano” (Miller y Varley, 1988: 17).

Como característica final añadiré que los diálogos en la novela gráfica son muy intensos, más que la narración. En muy pocas palabras Miller tiene que representar las intenciones, los sentimientos, la trama, el ánimo... de muchos personajes. Por lo que los diálogos tienen una potencia mayor que en el libro y que incluso en la película.



2.3.- LA HISTORIA DE LOS 300 ESPARTANOS A SU PASO POR EL CINE

“El cine nos permite enrollar el mundo real en un carrete para poder desenvolverlo luego como si fuese una alfombra mágica de fantasía”

(McLuhan, 1968)

2.3.1.- Marco teórico

2.3.1.1.- ¿Cuál es la naturaleza del cine?

“El negocio del cine es macabro, grotesco: es una mezcla de partido de fútbol y burdel”

Federico Fellini

“¿Tiene algún sentido preguntarse sobre cómo llegó a aparecer sobre la tierra eso que venimos denominando imágenes?²⁵”, se pregunta Santos Zunzunegui en el comienzo del capítulo XII de *Pensar la imagen*. A esta pregunta le añade un par de respuestas:

“Román Gubern (1987) ha propuesto la sugestiva hipótesis del lago como motor desencadenante de la producción icónica: confrontando con su propia imagen reflejada en las aguas del lago primigenio el habitante inteligente de la tierra se encontraría ante la repetición icónica de su propia figura en una especie de situación paradójica (lo mismo y lo otro)

²⁵ ZUNZUNEGUI, Santos (1989). *Pensar la imagen*. Madrid. Cátedra.

rica en consecuencias para su configuración como ser social”. (Zunzunegui, 1989: 101)

En este mismo sentido mítico hay que entender la propuesta de Gibson (1966) cuando habla de acto gráfico fundamental. Mucho antes de que pudiera pensarse en el concepto de representación en el sentido que hoy se da a esta palabra, es previsible pensar que el hombre observase con asombro el trazo que su dedo dejaba sobre el barro o sus huellas sobre la arena de ese lago evocado por Gubern. De esta manera se conseguía mostrar el movimiento de la mano de una forma estática, produciendo una grabación persistente de una manipulación”. (Zunzunegui, 1989: 102).

El cine, como espectáculo, nació el 25 de diciembre de 1885 en París de la mano de los Hermanos Lumière. Tras 120 años de historia, cabe suponer que este arte ha metamorfoseado de tal manera que, a día de hoy, serían sus precursores parisinos los que salieran corriendo ante la pantalla al proyectarse una película como la de ‘300’. El cine ha sido en blanco y negro, mudo, en color, con sonido, analógico y digital, a grandes rasgos; y ha pasado de ser un medio producido por unos pocos a ser una forma de comunicación que puede realizar cualquiera. En nuestros días cualquiera con un simple teléfono móvil puede hacer sus pinitos en cine. Aunque no se vaya a optar a un Óscar, a través de Internet, se puede conseguir que millones de personas vean tu historia.

Internet es el principal aliado de los directores noveles. A través de canales en línea como Youtube, cualquiera puede colgar sus cortometrajes

y recibir críticas desde todas las partes del mundo. En un mundo globalizado, la creación audiovisual estaba abocada a esto.

Por otro lado, las Redes sociales que hacen las veces de plataformas audiovisuales también se pueden utilizar para expandir este arte, aunque sea a una menor escala. Cualquiera que tenga algo de creatividad puede contar una pequeña historia a través de Vine. ¿Es esto comparable a la producción de una gran película? Obviamente no. Pero esto demuestra como la comunicación audiovisual tal y como la conocemos hoy dista en gran medida del modo en el que la concibieron los dos hermanos de París.

Para que el cine pudiera ver la luz hizo falta que sucedieran también varias cosas. No solo la creatividad de los Lumière o del americano Edison. Para que el séptimo arte se hiciera realidad eran igual de importantes una serie de avances técnicos que lo hicieran posible. Así, fue en esta época en la que aparecieron otras fuentes de energía mineral y el uso de la electricidad a procesos industriales. Aparecieron nuevos medios de transporte (el barco a vapor y el ferrocarril) y llegaron a occidente innovaciones comunicacionales como el telégrafo, el cable submarino y la telegrafía sin hilos. Todo esto trajo consigo una nueva manera de difundir la información (y el cine).

Pero quizá una de las apariciones más importantes en este proceso sea la puesta en escena del público de masas, que surge cuando se consolidan las ciudades modernas.

Según Burch²⁶ el cine nace obedeciendo a una triple confluencia esencial:

Las **tradiciones populares** que marcan la manera y los modos de representar el melodrama, la pantomima, el circo o la caricatura. Estas tradiciones se mantienen vivas entre los proletariados de las urbes.

La **influencia de la ciencia**: se tiende a intentar descomponer el movimiento para su análisis posterior. Lumière dijo en muchas ocasiones que el gran potencial del cine se basaba en su capacidad de desarrollar las ciencias aplicadas.

Los **modos de representación burgueses**: el cine es capaz de representar, desde su nacimiento, elementos propios de la novela, la pintura y el teatro.

“Si entre 1895 y 1908 la influencia de estos últimos elementos no fue decisiva, a partir de esa última fecha, y de la mano de la necesidad que el cine como industria sentía de atraer a un público de mayor capacidad económica, se van dejando de lado las prácticas destinadas a imitar el teatro popular para dar paso a una relativamente rápida implantación de los códigos del teatro y la novela burguesa”. (Zunzunegui, 1989: 182).

El cine es la respuesta al sueño ancestral de captar el movimiento. Como antecedentes podemos nombrar la cámara oscura, que es un instrumento óptico capaz de obtener una imagen plana y precursora del desarrollo de la fotografía; o el fonógrafo inventado por Edison en 1870,

²⁶ BURCH, Noël (1970). *Praxis del cine*. Madrid. Fundamentos.

aparato con el cual se podían reproducir sonidos grabados. Antes que Edison, el francés Leon Scott ya hizo realidad la idea de conservar sonidos con su fonógrafo, diseñado en 1866.

Por su parte, el que estuvo a punto de inventar el cine pero no lo consiguió fue William Dickson que ideó el kinetoscopio. Sin embargo, con este artilugio el cine jamás hubiera podido convertirse en un espectáculo de masas pues era un aparato que solo permitía la visión individual de bandas de imágenes. Con el kinetoscopio no era posible proyectar imágenes sobre una pantalla.

Por fin, el 28 de diciembre de 1895 los Hermanos Lumière presentaron en París su cinematógrafo. Las primeras películas de la historia del cine son los rollos documentales que estos hermanos presentaron una fría tarde de invierno. El público pudo ver aquel día en las pantallas a un grupo de hombres saliendo de la fábrica y a un tren llegando a la estación, algo insólito para la recta final del XIX.

Durante mucho tiempo, el cine fue considerado un arte menor, algo más propio de ferias y verbenas. Tuvo que llegar George Méliés, a dignificar o, al menos, a dar una alta dosis de calidad a este nuevo entretenimiento. Méliés era un mago y un teatrero, y en el cine encontró una plataforma perfecta para seguir enganchando y ‘tomando el pelo’ al espectador. Con George Méliés todos viajaron por primera vez a la luna y él mismo inició el género de terror con su curiosa película ‘Le Manoir du Diable’ de 1896. Todo un logro. Méliés también fue el creador de los

primeros efectos especiales en sus primeras cintas, ampliando así los trucos de un mago.

Visto desde nuestra perspectiva y considerando cómo ha cambiado el mundo desde la invención del cine, podemos decir que el cinematógrafo supuso “un paso adelante, tanto con respecto a la fotografía (que era inmóvil) como al cómic (en el que la duración de los acontecimientos era simulada) dando lugar al surgimiento de un nuevo espectáculo en el que se fusionaban dos trayectorias históricas diversas: la fotografía instantánea de Marey y Muybridge y el principio de la proyección de imágenes tal y como se ejemplificaba en la linterna mágica”²⁷. Esta idea aparece detalladamente en el libro *Pensar la imagen* de Santos Zunzunegui cuando comenta las ideas de Gubern.

“Si sus lazos con la fotografía (su alto grado de iconicidad) iban a ligar al cine directamente con toda una tradición artística orientada hacia la mimesis, su dimensión temporal iba a orientarlo hacia las áreas de la narratividad. Nacido en pleno auge y expansión del capitalismo, el cine se iba a imponer como relevo de todo un conjunto de prácticas de diversión, primero populares y luego burguesas, de comienzos del siglo XIX [...] Tanto si se habla del cine como inscripción del movimiento (Lumière o visión de la vida (Edison), es pertinente subrayar con McLuhan (1968) que aquel no se limita a producir un mero salto cuantitativo en tanto que acto comunicativo (como lo fue el caso de la imprenta), sino que puede hablarse de que su dimensión espectacular produce un salto cualitativo al introducir un nivel participativo entre la obra y el espectador inédito hasta entonces”. (Zunzunegui, 1989: 146).

²⁷ ZUNZUNEGUI, Santos (1989). *Pensar la imagen*. Madrid. Cátedra. (pág. 145).

La llegada del cinematógrafo significa que se puede desencadenar en el espectador la sensación, mucho más marcada que en el caso de otros espectáculos, de estar asistiendo “al mero desenvolvimiento de la realidad ante sus ojos”, en palabras de Zunzunegui (1989: 147).



Fotograma de 'Viaje a la Luna' de Meliés (1902)

A comienzos del siglo XX y tras los logros de Meliés, otros artistas y empresarios se dieron cuenta de todas las posibilidades que este nuevo arte era capaz de ofrecer. En esta época surgieron numerosos estudios de pequeñas dimensiones tanto en Estados Unidos como en Europa. Los filmes de este tiempo se caracterizan por ser de pocos minutos, en blanco y negro, sin sonido grabado y de producción barata. A veces las funciones cinematográficas se acompañaban de bandas y narradores dando así una primera solución a la complejidad del sonido. Ya en esta época aparecieron los géneros: ciencia ficción, histórico, de terror o de época.

Enmarcados también en estas primeras décadas del nuevo siglo encontramos otros nombres menos conocidos por el público en general

pero igual de importantes a la hora de fijar los cimientos y la naturaleza del cine. Charles Pathé, Ferdinand Zecca, Edwin S. Porter, Alice Guy, David Griffith o Louis Feuillade son algunos de los realizadores que merecen quedar nombrados en este trabajo.

El cine siguió avanzando, al principio, lentamente, para luego convertirse en lo que conocemos hoy, sin duda, el sistema comunicativo y artístico más especializado del mundo. Porque a día de hoy, el cine son muchas cosas. No se trata solo de la historia que cuenta cada película, va mucho más allá. En una producción cinematográfica se conjuran de manera casi mágica la historia, la acción, los personajes, la puesta en escena, el vestuario, el maquillaje, los diálogos, el espacio, el tiempo, la iluminación, los efectos de sonido, los efectos especiales, la producción... cientos de personas trabajan para que una película de cierta calidad vea la luz.

En Estados Unidos, el cine tuvo un éxito incontestable. Por una parte, al tratarse de un país conformado por inmigrantes de buena parte del mundo, el cine fue una vía de escape para mucha gente que no sabía hablar en inglés de manera fluida. Esta gente no podía leer el periódico ni disfrutar de manera total de un libro o de una obra de teatro.

Thomas Alva Edison vio en el cine la semilla de un próspero y floreciente negocio, y tomando su patente del kinetoscopio, intentó contralorar los derechos de explotación del cinematógrafo. El asunto llegó a juicio: Edison contra los productores. Los productores decidieron abandonar Nueva York y la costa este, que estaba completamente dominada por el inventor, por la costa oeste. Y así, como antiguos colonos,

se asentaron en una pequeña población llamada Hollywood, lugar en el que se daban las condiciones ideales para rodar películas. Había días muy soleados, perfectos para alargar las horas de rodaje. En la zona se podían encontrar multitud de paisajes y así el trabajo de localización se reducía. Y muy cerca estaba México, lugar al que huirían si por razones mayores tenían que escapar de la justicia ya que Edison tenía el monopolio de las cámaras/proyectores. Con una historia muy propia de Hollywood nació la meca del cine.

Todos los estudios importantes fueron a Hollywood y también todos utilizaban ya en aquel momento el cinematógrafo como un instrumento para hacer dinero que como un modo de expresar arte. La 20th Century Fox y la Metro-Goldwyn-Mayer, entre otros, buscaron controlar la superproducción cinematográfica completamente: financiaban las películas, controlaban la distribución y la exhibición y contrataban a directores y actores como empleados a sueldo. Lo que se dio en llamar el 'sistema de estrellas' La cadena industrial ya estaba montada. Esto permaneció inamovido en Estados Unidos hasta la década de los 50, con la aplicación de la ley Sherman antimonopolio.

El cine en Europa siguió otros derroteros. En el Viejo Continente el sentido de negocio se basó en la dominación del celuloide. Surgieron fuertes empresas cinematográficas que producían todo el cine hasta la llegada de la Gran Guerra. Hasta el año 1914 empresas como las francesas Gsumont, Pathé o la transalpina Italia Films vivieron una época de gran resplandor. Tras esto, el cine norteamericano también se hizo con este mercado ya que el negocio del cine, en plena crisis tras la guerra, pasó a

ser secundario, aunque no sucumbirá definitivamente ante el empuje yanky hasta finalizada la Segunda Guerra Mundial.

Cabe destacar la importancia que tuvo el movimiento expresionista en el cine de los años 10 y 20, franja temporal en la que encontramos títulos importantes como 'El gabinete del doctor Caligari' o 'Nosferatu, el vampiro'. En los años 20 surgió también el cine surrealista con el turolense Luis Buñuel a la cabeza.



Fotograma de El Gabinete Doctor Caligari

En este punto también habría que hablar del Bollywood, ya que fue en 1913 cuando se fundó el primer estudio indio fundado por Dadahaseb Phalké y demostró ya en ese momento lo prolífico del cine en ese país. En sólo una década produjo treinta películas completamente. Tuvo que esperar a 1931 para producir 'Alam Ara', la primera película sonora de Bollywood (frente a la primera estadounidense del 1927) que sentó las

bases de la importancia musical en toda la producción posterior de ese corte.

Avanzando en la historia del cine, a principios del siglo XX es cuando se comienza a experimentar con lo que hoy conocemos como cine sonoro. Cabe repetir, que las películas mudas no eran insonoras, es decir, tenían música en directo, lo que añadía a las escenas grandes dosis de acción e interés. Raras veces se exhibía una película en silencio. Los Hermanos Lumière, en el incipiente 1897, contrataron un cuarteto de saxofones para que acompañase la proyección sus películas. La música en aquel momento, era capaz de aportar el dramatismo deseado por el público. No obstante también hubo intentos de sincronizar los sonidos de un gramófono o fonógrafo con la imagen de un proyector, aunque sin mucho éxito.

El cine sonoro es aquel que incorpora en las películas sonido sincronizado, tecnológicamente aparejado con la imagen. Démeny, un físico francés, fue el primero en experimentar con la sonoridad (real) en las imágenes en movimiento o protocine ya en 1893. De él se dice que inventó la fotografía parlante. Por su parte, Charles Pathé, combinó el fonógrafo con el cinematógrafo. Y Leon Gaumont desarrolló un sistema de sonorización de películas que presentó en la famosa Exposición Universal de París en 1900. Comenzaba un nuevo siglo y también una nueva y gran importante etapa para la historia del cine.

La primera película sonora según la publicación 'Where Else but Pittsburgh' se llamó 'El Foto-Drama de la Creación' (comenzada en 1912 y

proyectada en 1914). Esta cinta apareció unos quince años antes de que se produjeran otras películas con el sonoro incrustado. Esta película de corte ultrarreligioso estaba dividida en cuatro partes, duraba ocho horas y la vieron unos ocho millones de personas. Estaba compuesta de fotos fijas o fotogramas, diapositivas y película, acompañados de discos fonográficos con explicaciones, discursos y música. Se encuentra disponible en: www.youtube.com/watch?v=XvcBtnKHGLo.

“El cine sonoro refuerza definitivamente la impresión de realidad sobre la base de una restitución aún más completa de la organización perceptiva del mundo”²⁸.

En 1918 se patentó por fin el sistema sonoro TriErgon, que era capaz de grabar sonoro directamente en el celuloide. Sin embargo, el diseño definitivo llegó cinco años más tarde con el Phonofilm, ideado por el ingeniero Lee de Forest que fue capaz de resolver los problemas de sincronización y amplificación del sonido, porque se grababa encima de la misma película. Forest rodó 18 cortometrajes para dar a conocer esta técnica, entre ellos, uno de pocos minutos en el que aparecía Conchita Piquer, considerado el primer metraje sonoro en español.

En 1927, la Warner Brothers se encontraba en una situación financiera complicada y decidieron revitalizar su producción implantando el sistema sonoro Vitaphone, con el que la banda sonora se reproducía con discos sincronizados con la proyección. La primera película comercial en la que se incorporó este sistema fue ‘Don Juan’ (1926) de Alan Crosland de tres horas de duración, pero cuya banda sonora no incluía diálogos, sólo

²⁸ ZUNZUNEGUI, Santos (1989). *Pensar la imagen*. Madrid. Cátedra. (pág. 148).

música y efectos de sonido, por lo que la película que oficialmente inicia la época del sonoro es 'El cantor de jazz' también de Alan Crosland estrenada el 6 de octubre de 1927. Tras el éxito conseguido con el sonoro, el cine mudo quedó olvidado en muy poco tiempo.

La irrupción del sonoro introdujo grandes cambios en la técnica y en la expresión cinematográfica. Paradójicamente, el sonoro hizo que la cámara volviera a ser más estática en las producciones (debido al ruido del motor que se colaba por los micrófonos) y el diálogo le ganó la partida al cuidado de la imagen. Algunas estrellas hollywoodienses se bajaron del carro del éxito por sus malas voces, su falta de dicción o por gesticular demasiado. Entonces una nueva oleada de actores copó las producciones norteamericanas. La película (una gran comedia musical) que cuenta la transición del mudo al sonoro es 'Cantando bajo la lluvia' de 1952 de Stanley Donen.

Volvemos a Estados Unidos y nos situamos a finales de los 40, época en la que Hollywood se enfrentó por primera vez a serios problemas. Los tribunales obligaron a los estudios a deshacerse de sus salas de exhibición de cine (auténticas cadenas nacionales) para desbloquear su monopolio aplicando la ley Sherman. Desde ese momento debían limitarse a la producción de películas y dejar a otras empresas encargarse de la distribución y exhibición.

También perdieron el control omnímodo de los artistas y de los directores de cine²⁹. Además, a finales de los 40, Hollywood tuvo que

²⁹Es paradigmático el caso de Olivia Mary de Havilland (la Melania de 'Lo que el viento se llevó') contra Warner Bros. Olivia es una actriz estadounidense ganadora de dos Óscar y una de las más admiradas de la década de los 40. En 1948, la actriz se quejó a la Warner Bros. porque la productora nunca le

enfrentarse a otro enemigo capital, aunque con el paso del tiempo este archienemigo se ha convertido en su más fiel aliado: la televisión. Pero en aquel entonces, las series televisivas y los noticieros para la televisión barrieron la popularidad del cinematógrafo y se llegó a pensar que 'la caja tonta' acabaría con la séptima arte, y aunque se resintió la afluencia a salas, finalmente se produjo una simbiosis. De hecho, la popularización de la televisión sirvió de resorte al cine que tuvo que mejorar técnicamente para ser más competitivo y seguir captando la atención del público, ansioso de imágenes. Se inició la época de la espectacularización.

De este modo, el género épico experimentó un nuevo auge con películas como 'Sinuhé el egipcio' de Michael Curtiz (1954) o 'Ben-Hur' de William Wyler (1959) -rehechura sonora y en color del 'Ben-Hur' de Fred Niblo de 1925-. También es en esta época en la que se pone de moda (por decirlo de alguna forma) el cine en color que había dado sus primeros pasos técnicos hacia 1920, aunque películas coloreadas a mano -total o parcialmente- hubo varias. En 1934 se estrenó la película abanderada del Tecnicolor: 'El gato y el violín' de William K. Howard, pero después vendrían otras como 'Becky Sharp' de Rouben Mamoulian (1935) que es el primer largometraje rodado íntegramente en color.

En la primera mitad del siglo XX presenciamos el comienzo del eterno dilema, ¿cine de autor o cine de productor? Tradicionalmente se ha relacionado el primero con Europa de la mano de directores como François Truffaut, J. L. Godard -salidos desde la crítica cinematográfica-,

daba papeles con "valor artístico", consideraba que los mejores papeles siempre eran para Bette Davis (conocida como los Ojos de América). El estudio decidió no darle ningún papel en seis meses y Olivia lo demandó en el momento en el que la Warner Bros. quiso prorrogar su contrato siete años más porque le debía meses de trabajo. Olivia ganó la demanda pero estuvo más de tres años sin poder trabajar.

Ingmar Bergman o el turolense Luis Buñuel. El cine centrado en el producto final, el cine de productores, está directamente relacionado con Norteamérica. Sin embargo, cabe señalar que esto no significa que en Europa no se haya hecho o se esté haciendo cine comercial desde el inicio del cine.

Hollywood superó su crisis momentánea con una renovación casi total de directores de cine, surgiendo las escuelas de la costa este y de la costa oeste en EE.UU.. En las décadas de los 60 y 70 se formaron cineastas de la talla de Woody Allen, Martin Scorsese, Francis Ford Coppola o Robert Altman para dar al cine comercial estadounidense una mirada mucho más personal y cercana a la sociedad. En la década de los 80 desde la serie B, género cinematográfico a veces denostado, o la realización de telepelículas, directores como George Lucas o Steven Spielberg dieron sus primeros pasos en películas independientes como 'American Graffiti' (1974) o 'El diablo sobre ruedas' (1971), respectivamente.



Fotografía promocional con el propio Spielberg de 'Tiburón' de Steven Spielberg (1975)

Durante los años 70, el cine hollywoodiense experimenta una etapa oscura marcada por hechos históricos como la guerra de Vietnam, el Watergate o el movimiento hippie. De esta manera aparecen películas

sombrías, aunque verdaderos hitos en la historia de este arte, como la saga de 'El Padrino' de Francis Ford Coppola con tres entregas (1972, 1974 y 1990), 'Apocalypse Now' también de Coppola (1979) o la musical 'Cabaret' de Bob Fosse (1972).

Pero lo verdaderamente reseñable que sucede en esta década de los 70 es la irrupción en la gran pantalla de lo que acabará siendo una saga inacabada, con 9 títulos oficiales de la serie hasta el momento: 'La Guerra de las Galaxias' (1977, 1980, 1983, 1999, 2002, 2005, 2015, 2017 y 2019) y varias películas derivadas y el modo en el que esta se comercializa. George Lucas hizo un trato con Fox por el cual el primero se llevaba las ganancias por la mercadotecnia y la Fox las ganancias por el visionado de la película. Para Lucas fue mucho más ventajoso este trato y surgió así lo que hoy denominamos como 'blockbuster' (éxito de taquilla o cine de palomitas). Se aprovecha también el tirón de sus componentes (director, actores, saga...) para nuevos éxitos y, comercialmente hablando, dada su popularidad mundial, se convierte la película, que se espera taquillera, en un vehículo para la venta de diferentes productos relacionados con ella a través de promociones o de tiendas oficiales. Este tipo de cine comercial desarrolló también el concepto de secuelas con la aparición de un batallón de segundas, terceras, cuartas... partes: 'Superman II' o 'Rocky II'. Es decir, hay títulos de éxito que han creado sagas, lo que se llama 'franquicia' al estilo de lo sucedido desde los años 50 con James Bond (agente 007). El cine facturado en Hollywood se fue convirtiendo en un pasatiempo ligero y perdió, según entendemos en la presente tesis, gran profundidad.

Estados Unidos se convirtió en aquella época en la principal fábrica de cine comercial, más grande en su forma pero más escaso en contenido, salvo marcadas excepciones. Esto produjo que otras naciones reaccionaran a su vez y se acrecentó la grieta entre el cine comercial y el cine arte. Realizar películas de alto contenido artístico se convirtió en un estandarte de los círculos cinematográficos de Europa, Asia e Hispanoamérica. Esta línea divisoria entre las dos formas de hacer cine fue acentuándose en los 80 y 90 pero se fue diluyendo al llegar el siglo XXI porque la llegada de los ordenadores abarató en gran medida la posibilidad de realizar películas de ámbito comercial basadas, por lo general, en efectos especiales espectaculares. Por otro lado, cabe destacar que el cine más artístico nunca desapareció por completo de los Estados Unidos, cineastas como David Lynch son la prueba de ello.

Otro punto de inflexión entre el cine comercial y el cine-arte de estas dos décadas se puede observar en el tipo de premios a los que aspiraban las nuevas obras. Parece lógico que las películas comerciales aspirasen a llevarse un Óscar mientras que las películas más artísticas buscaban más el reconocimiento en los festivales europeos de Cannes, San Sebastián, Berlín o Venecia.

Dogma 95 es un movimiento cinematográfico europeo de esa época. Se plantea como una reacción al monótono cine comercial y como canto hacia el cine naturalista, sin efectos de sonido, sin banda sonora, a base de actuaciones espontáneas grabadas con iluminación al natural (lluvia, sol y nubes). Este movimiento trató de criticar, en tono intelectual, a la burguesía (igual que el neorrealismo años antes). Sin embargo, este

movimiento tuvo muy poco recorrido. Uno de los autores, y fundador, más conocidos dentro de este movimiento es Lars Von Trier, director danés conocido por trabajos como 'Bailando en la oscuridad' (2000), 'Dogville' (2003) o 'Melancolía' (2011).

Después de los años 80 había cierta sensación de agotamiento en torno a los géneros clásicos. Esto hizo que, en muchos casos, se optase por rodar películas haciendo un curioso reciclaje de historias y códigos. En esta época aparecieron películas como 'Blade Runner' (obra maestra de Ridley Scott de 1982) o la afamada obra de Quentin Tarantino 'Pulp Fiction' (1994), ambas muy cercanas al cine negro y al género literario de distracción. El cine postmoderno se articuló también teniendo en cuenta las nuevas tecnologías y la experimentación. No sólo importa contar una historia sino crear algo nuevo a través del cine, de este modo, aparecieron películas como 'Matrix' de los hermanos Wachowski (1999) o 'El proyecto de la bruja de Blair' (1999) codirigida por Eduardo Sánchez Quirós y Daniel Myrick.

Las nuevas tecnologías y la llegada de Internet han configurado un mundo nuevo en torno al cine. Así, han ido emergiendo cintas que dejan a un lado la factura tradicional para centrarse en los efectos creados a través de ordenadores. Ejemplos de esto que comentamos son 'Toy story' (1996) de John Lasseter o 'Zafarrancho en el rancho' (2004) codirigida por Will Finn y John Sandford. Este tipo de cine entronca y es heredero del cine clásico de animación -dibujos animados, a veces insertos en imagen real-, de la época dorada de Walt Disney, los 40, 50 y 60.

El DVD y el CD-ROM supusieron el incremento definitivo de capacidad de almacenaje y la posibilidad de ver en casa una película con una calidad cada vez más similar a la del cine (junto con los televisores de alta definición). Toda esta revolución en cuanto al almacenaje va a terminar creando uno de los problemas a los que todavía no se ha podido dar una solución generalizada: la confrontación entre la piratería y los derechos de autor derivados de la propiedad intelectual.

Las nuevas tecnologías, como ya avanzábamos al comienzo de este epígrafe, también sirven para que nuevos creadores o meros aficionados puedan grabar sus 'películas' y compartirlas a través de Vimeo o Youtube. Si tienes algo que contar, un móvil con una buena cámara e Internet en casa, puedes convertirte en un director de culto dentro de las redes adecuadas.

Hasta aquí la historia del cine que sirve para enmarcar nuestro punto de partida: las películas de temática sobre el mundo clásico, en especial del greco-romano o 'péplum' conocido también como "películas de espada y sandalias" o simplemente "de romanos". Péplum es la túnica sin mangas que portaban los griegos y que luego fue moda en Roma; de esta manera las películas de acción y aventuras ubicadas en la antigüedad tuvieron un topónimo aglutinador. El término lo acuñó el crítico francés Jacques Siclier en el número de mayo del 1962 de la revista Cahiers du Cinéma (Cuadernos del cine), en un artículo titulado "L'âge du péplum" ("la edad de la túnica").

Muchas películas se podrían adscribir a lo que se llamó serie B (películas de bajo presupuesto) y su época dorada fueron los 50 y 60, con notables revisitaciones que llegan a nuestros días, ya que los sajones se muestran fascinados por el mundo clásico mediterráneo. Así: 'Gladiador' superproducción de Ridley Scott (2000), 'Alejandro Magno' (2004) de Oliver Stone, 'La última legión' (2007) de Doug Lefler, 'Centurión' (2010) de Neil Marshall o 'La legión del águila' (2011) de Kevin Macdonald.

¿En qué género se adscriben las películas que vamos a analizar?
Repasamos brevemente algunas claves del cine de romanos.

Enmarcamos las cuatro películas que vamos a analizar dentro de este género (o subgénero dentro del de acción y/o aventuras) o como resultado del mismo. Entendemos que sin la semilla de este género no hubiera llegado hasta nuestros días la historia de los 300 Espartanos tal y como la conocemos, puesto que bebe de diferentes influencias como son el péplum, la historia, los cómics y el cine de superhéroes.



Fotograma en el que aparece el personaje de Hércules en la película 'Hércules' (1958) de Pietro Francisci

Las películas 'de romanos' o péplum relatan historias de aventuras pero siempre con base o corte histórico, ambientadas en la antigüedad llamada clásica, fundamentalmente en Grecia y Roma, aunque hay algunas excepciones en las que se colaban cartagineses, egipcios... y finalmente la historia del Cristianismo. Este género quedó inaugurado a principios del mismo cine, cuando Italia dominaba el mundo del celuloide técnica y temáticamente. Como resulta obvio, Italia centró sus ojos en su propia historia y la de Grecia, con títulos italianos como 'Troya' (1910) de Giovanni Pastrone, la Nobelizada '¿Quo vadis?' (1913) de Enrico Guazzoni, 'Los últimos días de Pompeya' (1913) de Mario Caserini y Eleuterio Rodolfi o 'Cabiria' (1914) también de Giovanni Pastrone, en la que aparece un personaje, Maciste, quien generará una saga de 31 películas protagonizadas por él, aunque no todas desarrolladas en la época clásica, ya que sirvió, actualizado el papel, de ejemplo propagandístico para Mussolini actuando en pleno siglo XX. Esta última supuso la mayor superproducción mundial hasta la fecha (luego llegaría David Griffith), contando con el turolense Segundo de Chomón como operador y responsable de trucajes (efectos especiales). Esta película, y su espectacularidad, influyeron en el Griffith de El nacimiento de una nación (1915) y sobre todo en 'Intolerancia' (1916), en la que podemos hallar ecos de este tipo de cine en dos historias de las cuatro que componen sus dos horas de metraje: la de la muerte de Jesucristo y la toma de Babilonia por Ciro II el grande.

Hollywood (en producciones propias y algunas coproducciones con Europa ya que los escenarios naturales radican en ella) 'redescubre' este tipo de cine (género o subgénero, como gustemos considerarlo) en la

década de los 50 ya que permitía dar rienda suelta a la espectacularidad necesaria para combatir a la televisión. El último antecedente de cierta repercusión fueron las películas de 1935 de Ernest B. Schoedsack y Merian C. Cooper, 'Los últimos días de Pompeya' que más tarde será rehecha, en 1959, en coproducción italiana, por Mario Bonnard y Sergio Leone y en 1984 en coproducción británica dirigida por Peter R. Hunt; también la italiana 'Escipión el africano: la derrota de Aníbal' (1937) de Carmine Gallone; y en 1945 la británica 'César y Cleopatra', de Gabriel Pascal, adaptación de la obra de teatro de Bernard Shaw.

Títulos como la italiana 'Fabiola' (1949) de Alessandro Blasetti, Sergio Leone y Lionello De Felice, la nueva versión de 'Quo vadis?' (1951) de Mervyn LeRoy y Anthony Mann o 'Julio César' (1953) de Joseph L. Mankiewicz -en 1970 Stuart Burge rodará una nueva versión-, basada en la obra de Shakespeare, comienzan a presagiar el auge por lo clásico, aunque esta última cinta no pueda considerarse como péplum puramente.

Comencemos con la enumeración de algunos de los títulos más significativos de entre cientos de ellos: 'Androcles y el león' (1953) de Chester Erskine y Nicholas Ray; 'La túnica sagrada' (1953) de Henry Koster, con un Víctor Mature en su inicio en el 'péplum' por el que tanto se lo reconoció; 'Demetrio y los gladiadores' (1954) de Delmer Daves, con Mature interpretando al citado Maciste; 'El cáliz de plata' (1954) de Victor Saville; 'La amante del bárbaro' (1954) de Pietro Francisci -coproducción con países europeos-; 'Sinuhé el egipcio' de Michael Curtiz (1954); 'La amada de Júpiter' (1955) de George Sidney; las italianas como 'La espada y la cruz' (1958) de Carlo Ludovico Bragaglia y Vittorio Taviani; 'Hércules'

(1958) de Pietro Francisci con Steve Reeves como Hércules y su continuación 'Hércules encadenado' (1959) con mismos intervinientes; 'Aníbal' (1959) de Carlo Ludovico Bragaglia y Edgar G. Ulmer; de nuevo las estadounidenses como 'Ben-Hur' (1959) de William Wyler; 'Espartaco' (1960) de Stanley Kubrick, con un revivido Dalton Trumbo y que será rehecha en 2004 por Robert Dornhelm; 'La venganza del rebelde' (1960) de Rudolph Maté; 'La rebelión de los esclavos' (1960) de Nunzio Malasomma; 'Barrabás' (1961) de Richard Fleischer; 'Constantino y la cruz' (1961) de Lionello De Felice; 'El gladiador invencible' de Alberto De Martino y Antonio Momplet; 'Julio César, el conquistador' (1962) de Tanio Boccia; 'Los gladiadores rebeldes' (1962) de Domenico Paolella; 'El hijo de Espartaco' (1962) de Sergio Corbucci; **'El león de Esparta' (1962) de Rudolph Maté**; 'Solo contra Roma' (1962) de Armando Trovaioli; 'Cleopatra' (1963) de Joseph L. Mankiewicz con una Elisabeth Taylor inmortal; 'La caída del Imperio Romano' (1964) de Anthony Mann; 'Brazo de hierro' (1964) de Giorgio Ferroni; 'Los dos gladiadores' (1964) de Mario Caiano; 'Espartaco y los diez gladiadores' (1964) de Nick Nostro; 'El triunfo de los diez gladiadores' (1964) de Nick Nostro; 'Fuego sobre Roma' (1965) de Guido Malatesta; [...] 'La arena' (1974) de Joe D'Amato y Steve Carver... Hasta hoy.

Alrededor de estas películas y el cine 'de romanos' se organizó una gran industria en Italia especializada en el género que recicló una y otra vez los mismos escenarios para rodar casi de manera industrial un cine de entretenimiento masivo que llegó a ser demasiado homogéneo y lleno de tópicos. Se trataba de películas estadounidenses, italianas o coproducciones europeas, la temática cuajó y fueron legión las películas

de serie B y personajes que tuvieron presencia en varias películas sucesivas. Los argumentos tocaban más o menos, generalmente menos, fielmente la historia de la Roma más grandiosa y sus episodios más conocidos o las anécdotas del nacimiento del Cristianismo mezcladas con la represión imperial. Varios actores se encasillaron en este tipo de papeles (incluso se recurrió a fisioculturistas) como Víctor Mature, Steve Reeves o Anthony Quinn (por su papel de Barrabás en la película homónima).



Steve Reeves interpretando a Hércules

Las historias de héroes griegos y romanos de finales de los años 50 y los 60 tienen una serie de características bien marcadas como por ejemplo el discurrir de su argumento. En todas estas películas hay un gobernante sin moral ni escrúpulos que intenta oprimir al pueblo (en el caso de '300' este papel recae directamente en Jerjes) y un héroe que trata de liberar a sus coetáneos. Durante toda la película el malvado gobernante intenta acabar con el héroe, quien no escatima esfuerzos para asesinar al villano.

El argumento siempre orbita alrededor de intrigas palaciegas interpretadas en grandes decorados y escenarios que, muchas veces, nada tienen que ver con la época que retratan.

Como curiosidad cabe destacar que casi todas las películas del género péplum (y las de gladiadores son legión, permítasenos este doble sentido) incluye una escena de lucha con animales (en '300' aparecen elefantes e incluso rinocerontes), una escena en la que aparecen mujeres hermosas bailando (cuando Efiates llega al harén de Jerjes hay bailarinas exóticas) y una batalla multitudinaria (en 300 concretamente hay tres batallas multitudinarias y sobrecogedoras).



Peter Ustinov como Nerón en 'Quo vadis?' de Mervyn LeRoy (1951)

La época dorada de los péplums llegó, como no podía ser de otra manera, de la mano de películas producidas en Hollywood y, además, estas producciones tuvieron la importante misión de competir con la televisión durante estos años. Así llegaron cintas como 'Ben-Hur', 'La túnica sagrada', 'Quo Vadis', 'Los diez mandamientos' o 'Cleopatra'. Estas

producciones más espectaculares se alejan un poco de la simpleza de las primeras películas y en Estados Unidos son catalogadas como "muscleman epic" en un tono un tanto irónico.

La repetición de los argumentos y de los papeles en el género hizo que poco a poco se fuera desgastando hasta el punto en el que este género pasó a ser algo así como cine serie B o de bajo presupuesto. En los años 80, la irrupción del "spaghetti western" acabó con el cine 'de romanos' tal y como lo conocíamos.

A partir del año 2000 este género que se creía agotado tuvo una segunda época más o menos dorada con películas como 'Gladiator' (2000) de Ridley Scott, 'Troya' (2004) de Wolfgang Petersen, 'Alejandro Magno' (2004) de Oliver Stone, 'Ágora' (2009) de Alejandro Amenábar o '300' (2006) del citado Zack Snyder, por citar sólo algunas de las variadas que se rodaron, amén de series de televisión que cíclicamente iteran en el camino de las cáligas.



Fotograma de 'Alejandro Magno' de Oliver Stone (2004)

2.3.1.2.- Hollywood, una industria de poder

“En Hollywood te pueden pagar 1.000 dólares por un beso pero solo 50 centavos por tu alma”, (Marilyn Monroe).



Walt Disney Rodando en una playa de Río de Janeiro (Brasil)

A mediados del siglo XX Theodor Adorno y Max Horkheimer acuñaron el término "industria cultural" en referencia a los medios de comunicación y entretenimiento que convertían las narraciones artísticas y la información en simple, o no tan simple, mercancía. La radio, la televisión y el cine de la época trabajaban desde entonces y hasta ahora al mismo ritmo y del mismo modo: reafirmando una cultura enmarcada en el orden capitalista.

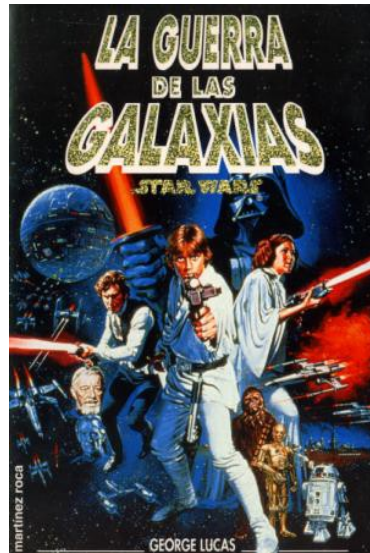
También es durante la primera mitad de este siglo cuando grandes compañías cinematográficas protagonizan su época dorada: 20th Century

Fox, Warner Brothers, Paramount, RKO Pictures -que pronto desaparecería-, Metro-Goldwin-Meyer, Universal o Walt Disney Studios.

Con el paso de los años, Hollywood se ha convertido en uno de los aparatos de reproducción ideológica más importantes de los Estados Unidos -código Hays, por ejemplo-, que construye su hegemonía apoyándose en tres ejes fundamentales: poder económico, poder militar e industria cultural. EE.UU. recibe como derechos de autor por sus productos cantidades ingentes de dinero de todos los cantos del mundo.

“Habrá que recordar, tan sólo, cómo en plena guerra fría aparecieron películas que buscaban insertar en el imaginario social una concepción negativa de Medio Oriente o de los países socialistas como por ejemplo ‘Rambo II’ (1982) de George P. Cosmatos y ‘Rambo III’ (1988) de Peter MacDonald -con sus hoy impagables títulos de crédito finales, alabando la resistencia de los patriotas en Afganistán ante la invasión a su país-; o bien, aquellas películas que luego derivaron en estrategias militares para ‘proteger’ a Estados Unidos de posibles ataques nucleares como por ejemplo la saga de ‘La guerra de las galaxias’”³⁰.

³⁰ ROMERO, Raúl (2013). ‘Hollywood como aparato de reproducción ideológica del imperialismo’. Disponible en www.alainet.org/es/active/61918.



Cartel promocional de 'La guerra de las galaxias' de George Lucas (1977)

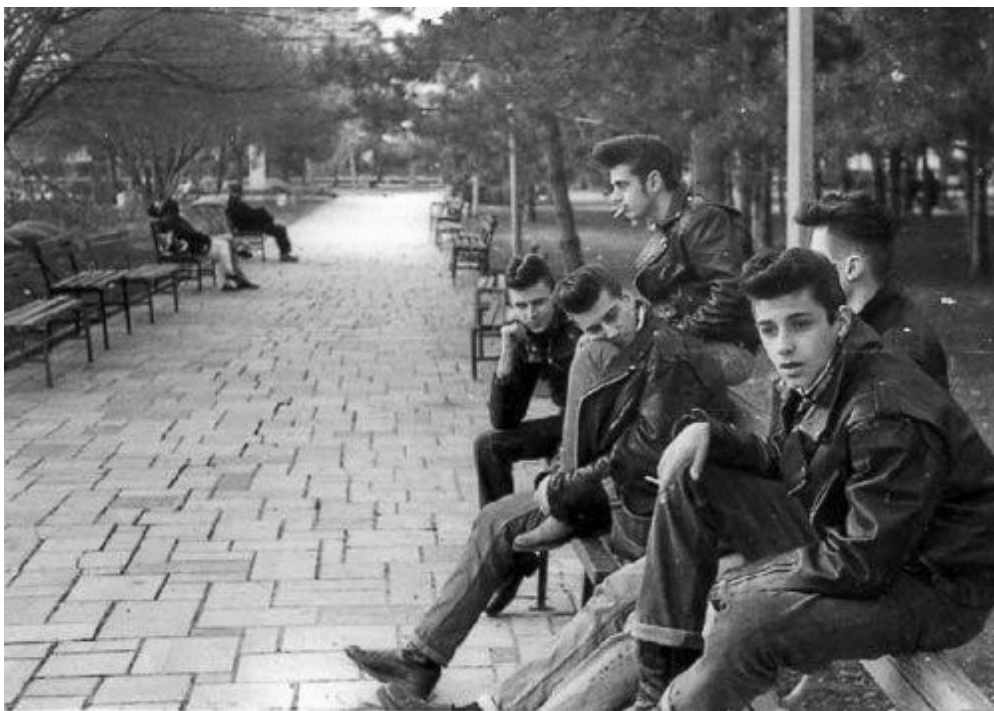
Efectivamente, encontramos numerosos ejemplos de películas hollywoodienses que reproducen, de un modo más directo o indirecto, los ideales y los pilares básicos de Norteamérica. Por tanto, ya podemos decir en este punto del trabajo que no es de extrañar que suceda algo muy parecido en la película de Zack Snyder '300'.

“La cultura popular de los Estados Unidos es hoy lo más cercano a una lingua franca universal, que funciona a través de una zona cultural federada distribuyendo algunos sueños compartidos de libertad, riqueza, comodidad, inocencia y poder. [...] la participación de los Estados Unidos en la unificación mundial heredada y en ocasiones superior en alcance a la de los romanos, la Iglesia Católica y el islamismo, aunque sin ejército ni dios. Gracias a la seducción de las multinacionales, los Estados Unidos producen los escenarios y los símbolos de una curiosa especie de sensibilidad mundial, una semi cultura global”³¹, dice el sociólogo Todd Gitlin sobre la cultura global norteamericana que se retroalimenta a través de los estudios de Hollywood. Lo cierto es que no encontramos manera más

³¹ GITLIN, Todd (2001). “La tersa utopía de Disney”, en *Letras Libres*, nº Abril, p. 12. Disponible en: www.letraslibres.com/mexico/la-tersa-utopia-disney.

adecuada de describir este fenómeno cinematográfico en el que todo vale para vender a un público masivo una serie de ideas con las que superar, una y otra vez, las cifras de taquilla. Es reseñable cómo Gitlin compara esta industria con una religión que tiene millones de adeptos en todo el mundo y que, además, tiene las armas pertinentes para hacer llegar su 'evangelio'.

Y el público, en general, responde muy positivamente a la mayoría de estímulos que lanza esta fábrica de sueños y de ideas. Como muestra de ello nos encontramos con que en los años 70 el fenómeno fan llegó a tal punto que grupos de jóvenes se vestían, se peinaban y fumaban del mismo modo que lo hacía John Travolta (Danny) en la película 'Grease' (1978) de Randal Kleiser. Esto no es una casualidad, al igual que no lo fuera la imitación de la juventud de los 50 al estelar James Dean tras 'Rebelde sin causa' (1955) de Nicholas Ray.



Greasers en Nueva York (EE.UU.) en 1980

Según Schiller (1976), el imperialismo cultural es el conjunto de procesos por los que una sociedad es introducida en el seno del sistema moderno mundial y la manera en que su capa dirigente es llevada, por la fascinación, la presión, la fuerza o la corrupción, a moldear las instituciones sociales para que correspondan con los valores y estructuras del centro dominante del sistema para hacerse su promotor.

El cine norteamericano forma parte de nuestro día a día: porque los grandes grupos multimedia americanos controlan la distribución, las salas de todo el mundo, cuentan con mucho presupuesto y acaparan la publicidad. Además tienen muy bien estudiados los gustos del público así como las franjas de edad. Estados Unidos maneja nuestras ilusiones, es capaz de crear expectativas que a la vez sólo ellos parecen saber cubrir. La contrapartida de todo esto es que el cine de países más pequeños es maltratado e infravalorado y no haya distribución mundial ya que las grandes distribuidoras son norteamericanas. Por ejemplo en España se hacen alrededor de unas cien películas anuales, de estas cien películas muchas tan sólo llegan a estrenarse en dos o tres salas, y menos del 30% cruzan las fronteras.

Una de las soluciones que hemos podido observar en algunos de los directores españoles para ser capaces de traspasar fronteras y de llegar a un público mayor es apostar por las superproducciones de tinte hollywoodiense. Así, directores como Alejandro Amenábar con 'Los otros' (2001), con 'Ágora' (2009) y con 'Regresión' (2015) ha sabido hacer las delicias de un público masivo acostumbrado a esto, a superproducciones y a efectos especiales. A historias grandilocuentes con un trabajo de

producción, postproducción y sobre todo, distribución al estilo norteamericano. Incluso vendió los derechos de 'Abre los ojos' (1997) para que en EE.UU. se pudiera rehacer dicho título allí en 2001. Se tituló Vanilla Sky y lo dirigió Cameron Crowe con cierto éxito de taquilla.

Siguiendo la línea de adaptación necesaria para triunfar en el extranjero hallamos el caso de nuestra internacional Isabel Coixet. Esta directora (y publicista, dato que considero esencial en su carrera cinematográfica) sigue contando historias de personas, historias cercanas que nos podrían pasar a cualquiera, pero en un tono más cosmopolita. Este es su modo de abrirse un hueco en el mercado mundial. Para empezar rueda en inglés porque mezcla actores anglosajones y españoles. Además busca escenarios internacionales, como Tokio en su película 'El Mapa de los Sonidos de Tokio' (2009).



Carteles de 'Mapa de los sonidos de Tokio' (2009) de Isabel Coixet y de 'Ágora' (2009) de Alejandro Amenábar

Aun con todo, el cine norteamericano nos seduce y nos gusta más. Quizá por su atractivo sistema de estrellas o quizá por el delicioso final

feliz. Hollywood es un mundo en el que el final triste está interdicto y los buenos ganan. Tierra de promisión, al estilo del mundo (Dibullywood) mostrado en '¿Quién engañó a Roger Rabbit?' (1988) de Robert Zemeckis.

Cuantitativamente Estados Unidos es desbordante. Sus industrias culturales facturan cerca del 50% de todo lo generado en ese sector en todo el mundo. Existe una diferencia de recursos entre los países ricos y los países pobres muy alarmante, de este modo, muy pocos países son los emisores de contenidos audiovisuales y además los flujos son unidireccionales. No hay posible competencia. Por tanto, no es de extrañar que la cultura norteamericana se haya instalado en todo tipo de sociedades a fuego lento.

Cabe señalar en este punto que clase hay países como India o Nigeria que producen más cintas que Estados Unidos, pero no se distribuyen fuera de sus fronteras, aunque en el caso de India los países socialistas se abastecían de sus cintas antes de la caída soviética.

Como mero apunte señalar que de las 25 firmas que dominan el mercado de la programación y de Internet, 19 son de Estados Unidos; más de la mitad de los satélites son también estadounidenses. La consecuencia de todo esto es el aumento descontrolado y exponencial de la brecha digital.

Resulta inverosímil que la mayoría de cosas que vemos en la televisión o en las salas de cine provenga, en su mayoría, de unas ocho empresas: Walt Disney, News Corporation, Time Warner, Bertelsmann,

Lagardère, BBC, ARD o Comcast-NBC. Todas sajonas menos la multinacional francesa Lagardère y la alemana ARD.

Francia y Alemania, por tanto, también son exportadoras de contenidos culturales, pero no se acercan ni de lejos a la supremacía norteamericana. Y por eso la norma cultural estadounidense es la que marca quiénes son los buenos y quiénes son los malos; imponen su visión estereotipada del mundo y nosotros sólo nos podemos ‘defender’ mediante una actitud crítica. Es curioso que en ninguna película los malos sean estadounidenses (si hay otras naciones en la trama) y si lo son, siempre el sistema democrático estadounidense se impone al mal y vuelve el mundo a su ser.

“Muy pocas películas independientes llegan al gran público, por muy buenas que éstas sean. Por el contrario, las producciones de los grandes estudios llegan a todas partes, por mala calidad que presenten, gracias a sus gigantescas promociones –facilitadas por sus propios medios de comunicación– y sus posibilidades y capacidad de presión a la hora de la distribución y exhibición. Los ejemplos en este sentido son múltiples, como el hecho de que en la Unión Europea el 73% de la cuota de mercado en el año 2000 fue para Hollywood; o que el 93% del cine europeo no llega a traspasar las fronteras nacionales. La distribución de la mayoría de las películas españolas está en manos de empresas norteamericanas, que controlan el 84% del mercado cinematográfico”³².

³² SEGOVIA, Ana (2004). La Fábrica de Sueños Vista desde la Economía Política, en *Redes.com: revista de estudios para el desarrollo social de la Comunicación*. Disponible en: <http://revista-redes.hospedagemdesites.ws/index.php/revista-redes/article/view/10>



Foto del estreno de 'El mago de Oz' (1939) de Victor Fleming

La omnipotencia que muestran los datos de las redes cinematográficas de los Estados Unidos asusta y nos hace preguntarnos si verdaderamente existe una cultura audiovisual -al margen de ciertos cánones estéticos o formas de escritura 'gramatical'-, si ésta es sana o si es mera ideología disfrazada de fotogramas.

Desde los cortos de Disney con el Pato Donald y los nazis (por supuesto que no pretendemos defender aquí a la ideología nazi), hasta la forma ideológica en que se nos presenta la película sobre los espartanos y el imperio persa, el cine está al servicio de lo que Marx llamaba superestructura estadounidense. Hollywood sería una de las más perfectas correas de transmisión.

Durante los años 70 aparecen las esperadas voces críticas contra el Imperialismo Cultural. Teóricos como el estadounidense Herbert Schiller escriben libros 'protesta' como *Comunicación de Masas e Imperialismo Yanqui* (1976). El argentino-chileno Ariel Dorfman y el belga Armand Matterlat escriben *Para leer al Pato Donald* (1972), libro publicado en Chile durante el gobierno de Allende trata temas ideológicos que aparecen en los cómics del dulce Pato Donald: fomentan la sociedad de consumo y la unidad familiar. Estos extremos no son malos *per se*, por supuesto, pero su forma de interpretarlos puede serlo.

Nuestro querido Donald en alguno de sus viajes a países subdesarrollados se encuentra con el mito de 'el buen salvaje' y los estadounidenses tienen que ayudar a esos indígenas de feas costumbres dejados de la mano de dios. **Esto es transmisión de una ideología dominante y radical a través de un producto cultural.**



El perro Goofy en una película de Walt Disney

Aparece en esta etapa la figura del Watermelon Man: Los negros eran vistos no hace tanto por todo Estados Unidos como personas perezosas, sonrientes y ávidos consumidores de sandía. Este tópico se ha ido eliminando por lo políticamente correcto. No obstante, así eran vistos

los negros en canciones, películas, postales... Ahora los mexicanos son frijoleros, antes los sureños eran comesandías y mascatabacos.

El eco de los medios ultraconservadores en la era Trump, portales como InfoWars o Breitbart News, no son más que un altavoz añadido a este dominio cultural, de esta sed de supremacía que abandera el 45º presidente de EEUU. ¿Son peligrosos estos portales de noticias?, ¿Son influyentes?, ¿Qué capacidad de movilización pueden llegar a tener?. Podemos decir que según la compañía SimilarWeb, que recopila audiencias de páginas web de difusión de noticias, el portal Breitbart News recibe un total de 100 millones de visitas cada año. Esto es un cuarto de las visitas que genera el diario 'The New York Times' en su formato digital.

Disney también hace gala de su racismo con el perro Goofy. Este perro no es gracioso porque sí, no se le coge cariño porque sea simpático. Goofy es un perro perezoso, que tiene un dueño que le obliga a trabajar y el muy 'perro' en cuanto puede se escaquea. Curiosamente es el más oscuro de todos los personajes de Disney de la época inicial. Goofy es el personaje 'de color' del que niños y mayores se ríen. Goofy encarna el estereotipo de vago y perezoso de los negros. En '300' cómic o película, Miller y Snyder también ensombrecen de una manera descarada la piel de los persas, y sólo con este acto deliberado, es más fácil para el público saber en todo momento quiénes son los buenos (WASP acrónimo en inglés de 'Blancos AngloSajones y Protestantes') y quiénes son los malos (los demás).

Estados Unidos es una fábrica de sueños peligrosos, de tópicos y de ideales. Pero esta fábrica de sueños no responde a otra cosa que no sean los beneficios económicos, según nos explica el texto *La Fábrica de Sueños Vista desde la Economía Política* de Ana Segovia³³. La cultura es una industria que tiene que ser rentable, así aparecen los conglomerados de empresas.

“Desde sus inicios, la industria del cine ha tenido un sabor netamente norteamericano. Las estrategias y métodos de producción, distribución y exhibición de los grandes estudios cinematográficos, las llamadas ‘majors’ (mayores), marcaron no sólo una época sino una manera de desarrollo empresarial. El negocio cinematográfico fue creado como oligopolio y en esa forma se ha mantenido a lo largo de las décadas. Varias eran las tácticas a tener en cuenta: en primer lugar, el control de factores vitales para el proceso de producción, tales como los laboratorios de sonido y edición musical o los contratos exclusivos con las estrellas; en segundo lugar una red de distribución adecuada, con agentes en las principales ciudades estadounidenses y en casi todos los países del mundo; y en último lugar la propiedad directa de salas de exhibición claves (cines de estreno de amplio aforo que marcaban la pauta a los demás)”³⁴.

El secreto de la seducción radical estadounidense reside en la distribución. Así lo señala el texto de Rosa Montero *Contra 'Sexo en NY' y otras tontunas*³⁵. Edison, inventor del cine según muchos norteamericanos

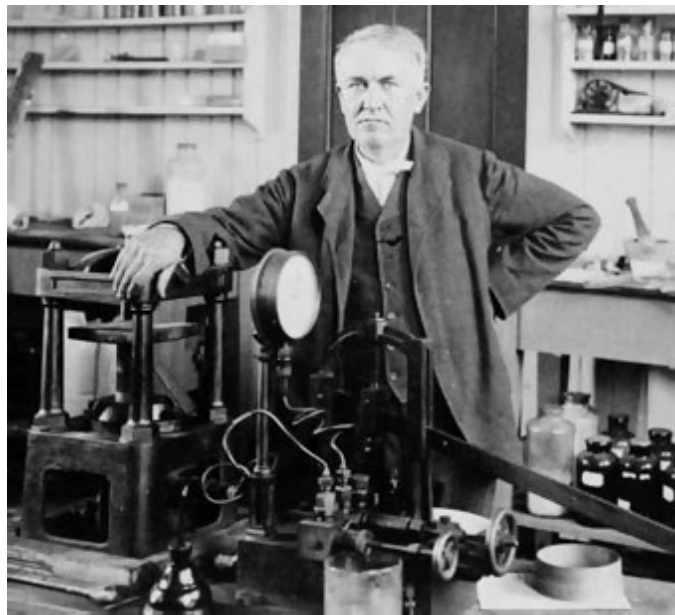
³³ SEGOVIA, Ana (2004). *La Fábrica de Sueños Vista desde la Economía Política*, en *Redes.com: revista de estudios para el desarrollo social de la Comunicación*. Disponible en: <http://revista-redes.hospedagemdesites.ws/index.php/revista-redes/article/view/10>

³⁴ SEGOVIA, Ana (2004). *La Fábrica de Sueños Vista desde la Economía Política*, en *Redes.com: revista de estudios para el desarrollo social de la Comunicación*. Disponible en: <http://revista-redes.hospedagemdesites.ws/index.php/revista-redes/article/view/10>

³⁵ MONTERO, Rosa (2010). "Contra *Sexo en Nueva York* y otras tontunas" artículo publicado en el diario *El País* (05/09/2010). Disponible en:

(para el resto del mundo fueron los Hermanos Lumière) era un genio en muchos sentidos y pronto supo que con el cine podría ganar mucho dinero. De este modo creó un cártel, el 'Motion Pictures Patents Company' (MPPC), con el cual se aseguraba la explotación exclusiva del cine. Este cártel sentó las bases de lo que hoy denominamos integración vertical. El 'Motion Pictures Patents Company' se encargaba de producir, distribuir y exhibir.

Podemos tener dudas sobre quién inventó el cine, pero en lo que no cabe debate es en que Edison ideó y culminó la forma de hacer dinero, mucho dinero, de la mano del cinematógrafo.



Thomas Edison en su taller

Hollywood es una máquina de artimañas sorprendente. Merece la pena echar la vista atrás para observar el papel que ha desempeñado la industria del cine norteamericano en momentos en los que Estados Unidos vivía una crisis político-económica. Utilizar el cine como forma de

http://elpais.com/diario/2010/09/05/eps/1283668021_850215.html

olvido, del mismo modo que en ocasiones encendemos la televisión sólo para no pensar, fue una de las estrategias que utilizó el pueblo norteamericano en los años 30 durante su Gran Depresión, situación que aprovechó Hollywood, junto con la destrucción de las cinematografías europeas bajo las bombas de la II Guerra Mundial, para erigirse en centro de poder.

Icono de esta época y de este relato fue la pequeña y encantadora Shirley Temple (1928-2014), que falleció dejando tras sí una historia completamente irreal. Dicen de ella que consiguió que los norteamericanos afrontasen su bancarrota con una gran sonrisa y que a comienzos de la década de los 30 reactivó –casi ella solita- una industria hecha añicos. Por supuesto que es exagerado, pero es cierto que el valor propagandístico del cine, más entonces que hoy, era muy grande.

En su biografía titulada *Estrella Infantil* (1988), Temple dice: “El país estaba abrumado y entristecido por los años de la depresión y necesitaba recurrir a algo que le levantara la moral. Por eso se enamoraron de un perro (Rin Tin Tin) y de una niña”.

Sin embargo, Shirley es uno de los ejemplos más flagrantes de ‘juguetes rotos’ de Hollywood, a los 14 años ya había rodado la mayor parte de sus películas (57 en total) y poco a poco se alejó de la industria que ya no la deseaba para dedicarse a su familia.



Shirley Temple, la novia de Norteamérica

“Shirley Temple vivió una larga vida, más o menos feliz, esto sería difícil de evaluar. Sin embargo, en las trágicas historias de otras estrellas de la gran pantalla se puede observar la decadencia y la crudeza del cine. No hace falta dar un gran salto en el tiempo para relacionar el desenlace fatal de actores como River Phoenix, Edie Sedgwick, Heath Ledger o Philio Seymour Hoffman con la realidad hollywoodiense”³⁶. “Fuera de la pantalla, nunca importó tanto el *happy end*”³⁷.

2.3.1.3.- Hollywood y el colonialismo cultural

En este apartado vamos a hacer un repaso de las características generales de la mayor industria cinematográfica del mundo y si existe o no relación directa con el colonialismo cultural, eje de esta tesis doctoral.

³⁶ FAJARDO, José (2014). "Hollywood murió por sobredosis", artículo publicado en el diario El Mundo (03/02/2014). Disponible en: www.elmundo.es/cultura/2014/02/03/52efa23a22601dbb338b457e.html,

³⁷ “La cultura moderna en general tampoco proporciona estereotipos de personaje y acción para la mayoría de las narraciones, o al menos para las narraciones de cierta calidad literaria. Aunque todos los días se están produciendo en Hollywood cantidad de historias que siguen el mismo tipo de formato incesante que el cuento de hadas ruso. El arte narrativa se valora precisamente porque no se puede reducir a una fórmula”, critica Chatman en su libro *Historia y discurso*. (Chatman, 1990: 98).

“No se debería abordar un film turco, egipcio o afgano con los mismos planteamientos que utilizamos para analizar un film hollywoodiense. Esta actitud presupone el sometimiento a unos modos de representación hegemónicos como criterio de validación”³⁸.

Este párrafo del libro de Ramón Carmona, *Cómo se comenta un texto fílmico*, del año 1991, no viene sino a constatar que no es lo mismo analizar una película de los años 60 como la de Rudolph Maté que una película como la de Snyder realizada más de 50 años después. Maté trabajaba bajo contrato (era un artesano) y Snyder hace la película que elige *ex profeso*.

Cuando nos enfrentamos al análisis de una película como '300' lo primero que tenemos que tener en cuenta es dónde ha sido producida, en este caso en Estados Unidos, y qué valores nos trasmite en una lectura lo más aséptica posible. También vamos a estar obligados a tener en cuenta el género al que se adscribe la película. 'El león de Esparta' (1962) y '300' (2006) son cintas que, viniendo del péplum, se adscriben también al género bélico y épico-histórico, tal y como veremos más adelante en sus fichas técnicas; mientras que 'Casi 300' (2008) es una parodia cómica en el más amplio sentido del término.

Por ello, trataremos distintos parámetros a la hora de analizar '300' y 'Casi 300' porque, entre otras muchas razones que vamos a ir desgranando, sus géneros y horizontes de expectativas son completamente diferentes.

³⁸ CARMONA, Ramón (1991). *Cómo se comenta un texto fílmico*. Madrid. Cátedra. (pág. 77).

“Lo que consideramos un film ‘bien hecho’ remite a nuestro propios códigos culturales, definibles a grandes rasgos como pertenecientes a un mundo muy concreto, occidental y de raza blanca. (...) Las reglas de montaje, de codificación figurativa o de significado del uso de la luz, por citar solo tres elementos, responden a convenciones establecidas dentro de nuestra propia tradición cultural y solo son analizables como resultado de ella. Cuando un espectador europeo o americano se sienta en una sala de cine para ver un thriller no espera ver cabalgatas en el desierto ni un duelo a revólver”³⁹.

Carmona afirma en su libro, biblia para quien quiere profundizar en el análisis científico de películas que es importante saber qué género tenemos entre manos, quién ha producido la película y por qué es tan diferente que la película sea occidental o no (por ejemplo, no es igual una película española que una japonesa). Cada industria cinematográfica tiene sus características; así en películas como ‘300’ vemos de un modo bien claro la representación de la cruzada eterna entre occidente y oriente. Esta disquisición viene incluso de la época de la Hélade y fue uno de los reproches que sufrió Alejandro Magno de sus hombres cuando se asentó en la Babilonia de Darío.

Los diferentes géneros audiovisuales, y más concretamente, cinematográficos pueden ser utilizados con fines ideológicos; las películas del oeste son arquetípicas. Así Serguey Einsenstein pudo ensalzar la Revolución Soviética a través de la magistral ‘El Acorazado Potemkin’ (1925) u ‘Octubre’ (1928); Leni Riefenstahl pudo convertir al NSDAP (Partido Nacional Socialista Obrero Alemán o Partido Nazi), el partido de

³⁹ CARMONA, Ramón (1991). *Cómo se comenta un texto fílmico*. Madrid. Cátedra. (pág. 77)

Hitler, en una máquina de perfecta coreografía para el espectador en 'El triunfo de la voluntad' (1935).

La comedia, por ejemplo, se ha utilizado en muchos casos para contar conflictos de la realidad pero de una manera mucho más suavizada. En este campo, la primera película que se nos viene a la cabeza es 'El gran dictador' (1940) de Charles Chaplin, estrenada en EE.UU. el 15 de octubre de 1940. En ella, Charles Chaplin (director y protagonista) hace reír al mundo entero encarnando el papel de un remedo de Hitler, Hynkel, muy gracioso por caricaturesco. Lo que nos cuesta entender hoy es el efecto de la película en el público de la época ya que Hitler era coetáneo suyo, y Alemania ya estaba en guerra contra los Aliados (excepto contra la URSS -la invadió el 22 de junio de 1941- y contra EE.UU., quienes no entraron en la guerra contra Alemania hasta el 9 de diciembre del 1941). La película daba moral a los británicos, que eran los únicos que resistían a los alemanes tras la caída de Francia el 25 de junio de 1940. EE.UU. estaba absolutamente del lado británico (ley de préstamo y arriendo). Como vemos, Hollywood siempre está dispuesto a contar cualquier historia y sabe a la perfección cuál es el género que utilizará en cada caso.



Fotograma de El Gran Dictador (1940) de Charles Chaplin

En nada se parece la película de 'El gran dictador' a la comedia que vamos a analizar más adelante: 'Casi 300'. Sin embargo, las dos narraciones son comedias por lo que encontraremos características parecidas como la de personajes caricaturizados o ridiculizados. Hynkel es una burda copia de Hitler durante los minutos que dura la película y el Leónidas mostrado en 'Casi 300' es una mofa irrisoria de la grandeza y pureza del Leónidas original (al menos de la que se le supone por su resistencia heroica).

En el caso del cine bélico, se suele componer *ad hoc* el discurso para enaltecer posiciones, elevar la moral o para intentar justificar acciones gubernamentales. Si combinamos lo que se nos muestra en la película '300' con la ideología del Frank Miller que describiremos más adelante (nunca hay que olvidar que fue productor ejecutivo) se puede llegar a pensar que los occidentales se están defendiendo de un asedio constante por parte del bárbaro mundo oriental. Así, también se puede justificar la reacción totalitaria de George Bush en Irak, Afganistán... Como ellos han atacado primero, al primer mundo, al mundo de la razón y del orden, a éste le toca –en justa reciprocidad– defenderse de los bárbaros asesinos (que cuentan con armas de destrucción masiva) con otro ataque mortal

encabezado por una persona o país de moral intachable. Este derecho ya se puede encontrar en el Código de Hammurabi (1760 a.C.), en el derecho judío, en el germánico antiguo (la venganza de sangre) y en el romano. Es la llamada Ley del Talión.

Jesús González Requena afirma en su libro *El discurso televisivo* (1988) que existe un macrodiscurso televisivo que no deja de reproducir una y otra vez los mismos valores, las mismas enseñanzas, los mismos dilemas, los mismos desafíos y los mismos desenlaces. La televisión forma parte de un macrodiscurso que se reproduce con cada uno de sus programas; nosotros entendemos que pasa exactamente lo mismo con las películas que se realizan en el ámbito occidental y, más estrechamente, en Hollywood, porque detectamos un macrodiscurso en todas las áreas de análisis audiovisual (más en cuanto a contenido de mensajes que en cuanto a gramática audiovisual ya que esta última no es nuestro objetivo, aunque se unen en los conceptos estéticos).

“Cabe la posibilidad de considerar los discursos que alimentan las programaciones televisivas no como discursos autónomos, sino como fragmentos de un discurso más amplio que bien podría merecer el nombre de macrodiscurso televisivo”⁴⁰.

La existencia de un macrodiscurso televisivo que a su vez podríamos llamar macrodiscurso occidental televisivo, nos hace pensar que puede suceder exactamente lo mismo en el cine. El cine occidental comercial, a través de todas sus artimañas (en el buen y en el mal sentido de la

⁴⁰ GONZÁLEZ REQUENA, Jesús (1998). *El discurso televisivo: espectáculo de la posmodernidad*. Madrid. Cátedra. (pág. 11).

palabra) reproduce, una y otra vez, los mismos estereotipos, los mismos roles de héroes y villanos y, también, los mismos valores.

Si realmente existe un macrodiscurso global en el cine comercial occidental podemos constatar de manera preliminar que, efectivamente, en el discurso de películas como la de '300' encontramos un claro ejemplo de colonialismo cultural. Esto, inevitablemente nos lleva a pensar que esta película se aleja o puede ser menos fidedigna que el libro de Heródoto con la historia de los 300 espartanos.

El cine puede ser perverso, cínico e hipócrita -pues se acepta que mienta-. La gran pantalla tiene el poder de contarle al público la versión de unos hechos, la versión de una parte de la realidad sin ajustarse necesariamente a ella, aunque, irónicamente, a veces se tome la película como referente de veracidad. El público puede llegar a sustituir un conocimiento previo por uno que adquiere a través del cine, porque el cine posee la capacidad de 'burlar' la barrera crítica o ideológica del espectador al convertirse en única fuente de referencia. Es cierto que esto también sucede con cualquier fuente de información única, pero el cine es emisor tipo unipunto a multipunto, de ahí su importancia viral.

“Todo hecho de significación es un fenómeno cultural que afecta necesariamente a los individuos que participan de la cultura de la que tal hecho forma parte. Son, por tanto, sus destinatarios objetivos aún cuando carezcan de conciencia de ello”⁴¹, en palabras de González Requena.

⁴¹ GONZÁLEZ REQUENA, Jesús (1998). *El discurso televisivo: espectáculo de la posmodernidad*. Madrid. Cátedra. (pág. 28).

Cada película, seamos o no conscientes de ello, nos cuenta una historia con unos puntos de vista más cercanos o más alejados de la realidad. En su *Tratado de Semiótica General*, Umberto Eco nos dice que “cuando el destinatario es un ser humano estamos ante un proceso de comunicación, siempre que la señal no se limite a funcionar como simple estímulo, sino que solicite una respuesta interpretativa del destinatario”⁴².

Ramón Carmona, a la hora de buscar un sentido a las películas, afirma que “la imagen, tal y como es percibida, no solo transmite, como efecto de sentido, representaciones más o menos logradas de los objetos, sino que hace resonar el deseo inconsciente del espectador. La imagen ofrece, mediante elaborados sistemas de composición, un tejido múltiple de relaciones diferenciales que debe ser convenientemente leído, es decir, construido por el espectador, si este quiere apurar todas sus posibilidades de sentido”⁴³. En este párrafo del libro *Cómo se comenta un texto fílmico* vemos cómo los teóricos dan una importancia capital al receptor del discurso y a los procesos de descodificación.

“La cultura es el producto residual de una comunicación entre los hombres, seguida de una cristalización de todo o de parte de los actos de comunicación en soportes materiales que se llaman conservas comunicacionales. La cultura está por consiguiente ligada a la sedimentación en la memoria, de los actos, de los estímulos o de los mensajes que han penetrado en el entorno”⁴⁴(1975: 33), dice Abraham Moles en su libro *La comunicación y los mass media*.

⁴² ECO, Umberto (1981). *Tratado de Semiótica General*. Barcelona. Lumen. (pág. 75).

⁴³ CARMONA, Ramón (1991). *Cómo se comenta un texto fílmico*. Madrid. Cátedra. (pág. 30).

⁴⁴ MOLES, Abraham (1975). *La comunicación y los mass media*. Madrid. Mensajero.

Seamos pues conscientes o no de ello, cada película (y más si se trata de una superproducción de Hollywood que han visto millones de personas) deja una huella de mayor o menos calado dentro de la cultura. Así, 'El león de Esparta', '300' y 'Casi 300' adquieren una importancia considerable en lo que se refiere a la perpetuación de la historia de los 300 espartanos.



Imagen promocional de la película '300'

Si los espartanos, encabezados por uno de sus dos reyes, el noble Leónidas, luchan por el pueblo libre, por la Razón ('Logos') y contra la barbarie, el país de la genuflexión y la proskinesis -algo impensable para un griego que creía en la igualdad de los hombres libres, sea cual fuere su cargo-, el espectador se va a poner del lado de los griegos por oposición a lo que significaría estar en contra de estos valores culturalmente aceptados como axioma en Occidente y más tras la Revolución Francesa cuyo lema era 'Libertad, Igualdad y Fraternidad'. Mientras, nuestra barrera ideológica se muestra ineficaz, porque la película la derriba desde sus comienzos, mediante un niño precioso al que dejan en la intemperie para que se fortalezca –práctica real en Esparta- y, así, algún día, parecerse en fuerza a su padre, que es ejemplar. Si en esos momentos en los que tenemos el alma encogida por el infante, se nos presenta a un persa lleno

de alhajas, con mirada y sonrisa aviesa, extraña, y que habla mal a las mujeres espartanas, casi con total seguridad vamos a odiar a ese persa, a ese bárbaro (de piel oscura además) frente al sobrio espartano (blanco como nosotros). Y por ende (aunque si bien es cierto que no le tiene que suceder a todo el mundo), vamos a entender que los islamistas de hoy son herederos de aquéllos (incluso geográficamente) por tanto son los neo-bárbaros, que quieren invadirnos, imponernos sus costumbres bárbaras para lo que perpetran atentados contra Occidente, matando a nuestros niños.

Tanto el humor como el sentimentalismo que se puede utilizar en los relatos y en las películas tienen el poder de traspasar el escudo ideológico del espectador y de activar la ruta periférica, es decir, de analizar la información que se nos está presentando de una forma muy simple para decodificarla mejor. Como los persas maltratan a las mujeres (incluso hoy se las lapida en algunos países musulmanes), son malos; como los espartanos luchan por la libertad y matan a los persas, son buenos.

González Requena comienza su libro con una frase muy reveladora para nuestro trabajo: “La televisión es un medio, un instrumento, que puede ser utilizado, manipulado, al gusto de quien lo ostenta”⁴⁵. Lo mismo, al menos según nuestro prisma, sucede con el cine.

En esta lectura de la película, nos enfrentamos ya al colonialismo cultural que está ejerciendo el director norteamericano, y que responde a

⁴⁵ GONZÁLEZ REQUENA, Jesús (1998). *El discurso televisivo: espectáculo de la posmodernidad*. Madrid. Cátedra. (pág. 9).

la noción postmoderna de: “lo falso es más real que lo real”. A través de la falsedad (que en este caso es la película de Snyder pues no es realista en muchos elementos como más adelante veremos) se puede hacer una crítica mordaz a la realidad (se pretende denostar al mundo oriental y justificar las actuaciones armadas de cualquier ejército, y por elevación, el de los Estados Unidos pues es el único que ocupa países como Afganistán, Irak o Libia -y puede que cuando sea defendida esta tesis se haya ampliado la lista a algún país más-).

El problema de relatar una historia de este modo es que se puede caer en la superficialidad y el simplismo. El problema de Occidente con el mundo árabe es mucho más complejo que una batalla en las Termópilas por el honor y la gloria. Por ello, nos vamos a encontrar, tanto en el cómic como en la película, muchos estereotipos y una gran trivialización de lo que pudo ser o significar la guerra entre los Griegos y los Persas.

“El hecho de que como recuerda Gilles Deleuze, nuestra denominada ‘civilización de la imagen’ sea sobre todo una ‘civilización del cliché’. Esto puede explicarse en un doble sentido. Por un lado, porque la inflación icónica se edifica sobre la redundancia”⁴⁶, dice Ramón Carmona recordando al teórico francés Deleuze. Si a los persas se les representa una y otra vez como hombres sin escrúpulos y amanerados, si no mantenemos una actitud crítica, terminaremos por convencernos de que estos persas eran unos bárbaros crueles, por ejemplo. Si constantemente Snyder nos dice que Leónidas lucha por la Razón, efectivamente, nosotros apoyaremos cada una de sus acciones como si nos fuese nuestra propia vida en ello.

⁴⁶ CARMONA, Ramón (1991). *Cómo se comenta un texto fílmico*. Madrid. Cátedra. (pág. 15).

Continúa Carmona: “Por otro, en un sentido más complejo, porque el Poder constituido mantienen muchas veces un interés evidente en la ocultación y distorsión de ciertas imágenes, de tal manera que éstas casi dejan de ser un medio de revelar realidad para convertirse en una forma de ocultarla”. Ciertamente, si en una película no cuentan que, en realidad, Jerjes era una persona de profundos pensamientos y muy reflexivo, es imposible enterarse. “Por si esto fuera poco –insiste Deleuze- existe un interés generalizado por escondernos algo en la imagen. Ese algo, podríamos añadir nosotros, no es sino su aspecto de lenguaje, su carácter de instrumento de persuasión, ya que no existen espejos que no sean deformantes, pues todo acto de lenguaje icónico es fruto de una estrategia significativa, por tanto, persuasiva”. Es cierto que el cine, ni desde sus orígenes, tuvo prurito de verdad documental, al margen de las primerísimas grabaciones como las llegadas de trenes o entierros o salidas de misa... pero en el género histórico, especialmente, sí parece existir el pacto tácito de tangir los hechos de manera veraz.

Esta última reflexión nos hace creer, ya sin lugar a dudas, que al realizar una película sobre base de la historia de los 300 espartanos es muy probable que existan unos intereses ideológico-persuasivos desde el mismo momento de la elección del tema.

Abraham Moles añade que se debería analizar cómo el tamaño numérico de un flujo (en este caso de imágenes) es capaz de condicionar el comportamiento humano. “De aquí que se comience a hablar de una ecología de la imagen que preocupa de la presión visual a la que nos vemos

sometidos en nuestra cotidianeidad. Cabría, llegados a este punto, señalar que la invasión icónica, combinada con su carácter predominantemente 'realista' (derivado del peso de la tradición figurativa en nuestra tradición cultural), es la que ha provocado el equívoco que sostiene que las imágenes comunican de 'forma directa', pasando por alto la necesidad de analizar cómo comunican y funcionan los discursos visuales, para evitar la proliferación de esa especie tan usual del ciego vidente"⁴⁷.

En este punto cabe hacer el comentario de que siempre se ha creído, al menos a grandes rasgos, que las imágenes comunican de una manera directa, 'por sí solas', pero esto no es estrictamente verdad, según estamos desarrollando en estas líneas. Por ejemplo, en la película '300' se utiliza una y otra vez, durante los enfrentamientos, el recurso de la cámara lenta para resaltar la valentía y la fuerza del pueblo espartano. En este caso, vemos cómo la imagen no comunica por sí sola.

El gran público pasa por alto la necesidad de analizar cómo comunican y cómo funcionan los discursos visuales, más concretamente, los discursos televisivos y cinematográficos. Esto tiene como objetivo evitar la proliferación del concepto poco estudiado aún de los llamados 'ciegos videntes', es decir, un público al que en una situación ya inicialmente pasiva se le ofrece un discurso (dentro del cine histórico), sin otras referencias historiográficas que acaba asumiendo como real (hechos históricos) lo que allí se le ofrece. Todo esto puede significar que cuando un espectador ve una película como '300' tiene que ser crítico y no creer todo lo que se le está relatando.

⁴⁷ CARMONA, Ramón (1991). *Cómo se comenta un texto fílmico*. Madrid. Cátedra. (pág. 16)

Y es que el modo con el que una persona mira el mundo depende tanto de su conocimiento del mismo -fuentes y experiencias-, como de sus objetivos o motivos de búsqueda, esto es, de la información que busca para construir su propio mapa mental atendiendo a sus intereses.

“El carácter de historia de la película de ficción, en relación con la escasa realidad del material cinematográfico en sí, le permite (al director) relanzar continuamente la atención del espectador que, en la incertidumbre de lo que sucederá a continuación, queda prendido en el movimiento de imágenes”⁴⁸, (Caldevilla, 2005: 25). Y eso sin citar los silencios voluntarios (bien o mal intencionados) e incluso involuntarios (derivados de la lógica ignorancia ya que ningún emisor controla todos los datos)

Los vídeos de impacto emocional que apelan al miedo, como podría entenderse esta ocasión, ofrecen una alternativa periférica. Las historias que nos encogen el alma (pathos) pueden sustituir con creces a los argumentos (logos) que pueda dar un político (ethos) ante el pueblo sobre por qué se está ocupando un país.

Cabe señalar que casi todas las películas de acción o de superhéroes tienen un mensaje claro. Existen personas elegidas (por motivos que normalmente se desconocen) que pueden utilizar la violencia si es para obrar por el bien común: Superman, un vaquero de cualquier película del oeste, Spiderman, Batman... poseen ese derecho reservado exclusivamente al Estado de emplear la fuerza, la coerción, aunque siempre justificada como respuesta a una acción violenta previa. Así,

⁴⁸ CALDEVILLA DOMÍNGUEZ, David (2005). *El sello Spielberg*. Madrid. VisionNet.

George Bush era el vaquero que nos salvaba de la conspiración comunista o de los terrorismos mediorientales o asiáticos. En la película que Leónidas asesine a un persa en un baño de sangre brutal, pero justificado moralmente, nos hace mostrar una complicidad subconsciente -incluso cuando a quien mata sea un emisario que no ejerce directamente la violencia-; pero no funciona a la inversa, ya que no empatizamos con un persa que araña a un guapo y fuerte espartano. Esto es así porque desde el principio hemos identificado a los héroes y a los villanos, cosa que no es casual, y el espectador se posiciona del lado de aquellos personajes contruidos, dentro de una estructura maniquea, como buenos o héroes, en oposición a los villanos, malos o antagonistas. Este posicionamiento se logra cuando el espectador se posiciona del lado del personaje heroico una vez comprende sus motivaciones, es decir, cuando completa la última de las tres fases del compromiso entre personaje y espectador, (Murray, 1995).

Siempre desde un punto de vista más crítico, la aceptación mundial de este tipo de películas en las que gana el mejor –aunque paradójicamente en las Termópilas ganen los persas-, cuya trama principal es una guerra, una batalla... no hacen más que justificar una y otra vez que cualquier conflicto internacional debe ser solucionado a través del uso de la fuerza. Las democracias no declaran la guerra, sólo se defienden (incluso hundiendo el Maine...). Esto hace que el espectador se habitúe a esta violencia y digiera mansamente las decenas de muertos que hay a diario en Oriente, como en Siria, Irak o Afganistán, por ejemplo, cuya insurgencia está siendo armada clandestinamente por las propias potencias occidentales. Incluso se llamaba insurgentes en los medios de

comunicación para masas a los propios afganos o iraquíes que representaban al gobierno existente antes de la invasión auspiciada por la ONU. Al justificar el uso de la fuerza y de la violencia se están dejando de lado otros caminos, a través de los cuáles, también se pueden solucionar conflictos como son el diálogo o el uso mismo de la razón.

Por otra parte, “La televisión (en este caso los contenidos de comunicación de masas y no solo la televisión) implica la observación de otras personas, y por lo tanto, el reforzamiento de una serie de contingencias, siendo además uno de los principales vehículos mediante el cual los niños aprenden”, explica Bandura⁴⁹. La influencia de la televisión refuerza los estereotipos sexuales, la marginación social y también la violencia (este último aspecto es el que sale más reforzado una vez vista la película ‘300’).

Los diferentes géneros cinematográficos relacionados con la épica del bien frente al mal (bélico, oeste, acción...) siempre han sido utilizados como herramienta, dada su fácil y casi universal descodificación, para manipular al espectador. Desde sus inicios quedó comprobado que las imágenes penetran y afectan en la mente del espectador a nivel de credulidad. Ejemplo de esto, esta vez extraído de la ficción, es el modo de desprogramar a un individuo ultraviolento, que es mostrado en la película de S. Kubrick ‘Naranja Mecánica’ (1972), donde se nos muestra el conductismo más extremo a través de la asociación de imágenes y sonidos a violencia. Una mentira repetida el suficiente número de veces se convierte en una verdad incuestionable, parafraseando a Goebels.

⁴⁹ BANDURA, A. & WALTERS. R. H. (1992). Aprendizaje Social y Desarrollo de la Personalidad, en CLEMENTE DÍAZ, Miguel (Ed.) *El Análisis de contenido como técnica de investigación de la comunicación social*. Madrid. Publicaciones Universidad Complutense.

El **colonialismo o imperialismo cultural** que lleva a cabo el cine norteamericano tiene dos objetivos claros que vamos a ver representados tanto en el cómic como en la película:

Lograr nuevos mercados para sus productos. Como por ejemplo comprando canales de televisión chinos a través de los cuales emitir posteriormente sus películas y series (= ideología)⁵⁰.

Conformar la conciencia popular (a través de los contenidos audiovisuales) a favor de sus beneficios e intereses. No se trata de sobrescribir las raíces o creencias de los demás países sino de filtrar su forma de entender el mundo (superestructura en términos marxistas) y así conseguir la comprensión y la convivencia a favor de sus intereses. Ejemplo son sus modas: la Coca-Cola, los vaqueros, Halloween, Hollywood, palabras como 'OK'...

El efecto más radical del colonialismo cultural es hacer que las personas se sientan extrañas en su propia tierra, que acepten los postulados extranjeros y no los intrínsecos de cada país y que la conciencia y las opiniones se conviertan en una global en la que no quepa lugar para el debate.

“La penetración de modelos del mundo pertenecientes a culturas dominantes puede transformar, mistificar e incluso herir de muerte a las representaciones colectivas de la comunidad más débil [...] equivale en el

⁵⁰ Es arquetípica la anécdota de Henry Ford, el constructor de automóviles más importante de EE.UU. a principios del siglo XX, quien invertía en cine en plena crisis para que se vieran sus coches en el mundo ya que afirmaba que allí donde se vieran películas con sus coches, más fácilmente podría venderlos.

plano cultural, a la pérdida de especies que se produce en el plano de la naturaleza. Pero para que se quebranten los valores y se transformen las costumbres de una comunidad, es necesario que también se hayan desorganizado sus instituciones productivas, familiares y políticas. Tal desorganización hace que esa sociedad ya no pueda asegurar su reproducción recurriendo a las acciones de antaño; lo cual quita vigencia y legitimidad a las representaciones colectivas tradicionales”⁵¹.

En este capítulo de Martín Serrano sobre el colonialismo cultural también explica que “el efecto de la comunicación no deriva inmediatamente del contenido de lo que se informe, sino de los procesos de representación de la realidad que esa información puede desencadenar en la conciencia de las personas. Entre la comunicación y la acción se interponen las operaciones del conocimiento [...] que opera además con otros datos, que proceden de la experiencia y de la comunicación privada”, y añade: “La selección y organización de los datos que proporcionan las diferentes fuentes, estará en función de las circunstancias, de los intereses y de las necesidades de cada persona [...] no tiene por qué existir correspondencia entre las representaciones que se proponen en la comunicación pública y las representaciones privadas”.

Al hilo de esto mismo, Santos Zunzunegui explica en su libro *Pensar la imagen* que desde el momento en el que la percepción se concibe como un proceso activo en el que se implica a las personas, a todo su ser, no se puede obviar la relación existente entre las estructuras cognoscitivas

⁵¹ MARTÍN SERRANO, Manuel (1992). “El colonialismo cultural se analiza investigando las relaciones entre acción y comunicación” en MOYA, C., PÉREZ-AGOTE, A., SALCEDO, J. & TEZANOS, J. F. (coords.): *Las relaciones macrosociológicas entre acción y comunicación*. Madrid. Centro de Investigaciones Sociológicas. (págs. 671-682).

planteadas por el sujeto y el marco en que estas se ejercen. En todo acto perceptivo se involucra el sujeto perceptor en tanto que animal histórico y cultural. El presente, el pasado y el futuro, los deseos y sus intenciones, todo de lo que está formado el sujeto interactúa en su 'plan perceptivo'. Así, "la búsqueda de explicaciones para las diferencias existentes entre diferentes culturas a la hora de percibir el espacio ha solido oscilar entre basar aquellas en las diferencias raciales o atribuir las a causas estrictamente culturales⁵²", apunta Zunzunegui en su completo manual sobre la historia y las interpretaciones de la imagen.

Para corroborar la tesis de que dependiendo del contexto cultural las imágenes se pueden interpretar de una manera u otra, Zunzunegui expone unos interesantes ejemplos de cómo la percepción varía entre unos segmentos poblacionales y otros:

"La expedición de la Universidad de Cambridge al Estrecho de Torres efectuada a finales del siglo pasado, trató de realizar toda una serie de pruebas sobre la agudeza visual de los indígenas y compararla con la de los europeos. Resumiendo las complejas pruebas realizadas por Rivers (1901), se puede sacar en consecuencia que en éstas se puso de manifiesto una notable superioridad de los nativos en el terreno de la agudeza visual (capacidad de observar como distintos dos puntos muy próximos uno de otro). Comprobada la identidad de la estructura anatómica de la retina entre ambos pueblos, la explicación sólo podría ser que las diferencias perceptivas se decían al hecho de realizarse la identificación de objetos en base a configuraciones distintas [...] Parece, pues, evidente que la identificación de objetos –al menos cuando esta identificación juega un

⁵² ZUNZUNEGUI, Santos (1989). *Pensar la imagen*. Bilbao. Cátedra. (pág. 43).

papel primordial en la organización vital- re realiza sobre la base de configuraciones diversas en función de las diferentes situaciones". (Zunzunegui, 1989: 44)



Incluso los estadounidenses emplean símbolos de culturas ajenas, hoy prototipos, como la batalla de las Termópilas y la afamada frase de Leónidas: (Μολὼν λαβέ -molón labé-) '¡Vén y cógelas!', en referencia a la libertad de portar armas en territorio estadounidense en comparación con las de los espartanos que solicitaban los persas como símbolo de rendición. Su habilidad consiste en tornar la historia y universalizarla como si fuese propia.

Otra de las formas de Colonialismo Cultural que caracterizan el cine hollywoodiense atiende a la representación y diferenciación de género o de sexo. En las películas analizadas en la presente investigación doctoral, el peso de la trama recae sobre los personajes masculinos, siendo, además, y porque el hecho histórico así lo demanda, mayoría en comparación con los femeninos, donde apenas dos –Gorgo, mujer de Leónidas y biarca

espartana, y Artemisia, guerrera griega aliada de Jerjes- tienen representación, una representación caracterizada por estar subordinada a la figura masculina. Estos personajes, en tanto que estereotipos fácilmente legibles por parte del espectador, representan cuestiones sociales más amplias e históricamente específicas, significados culturales que en un momento determinado pueden parecer relevantes, tales como la sexualidad o agresividad femenina –Gorgo, pero muy especialmente Artemisia– o la masculinidad confiada –Leónidas y Temístocles– (Dyer, 1979).

Aunque los dos personajes femeninos, Gorgo y Artemisia, tienen papeles clave tanto en ‘300’ como en ‘300: El origen de un imperio’, ambas están subordinadas a los personajes masculinos que aparecen en las cintas. En torno a la figura de las mujeres existen dos maneras de representación arquetípicas.

Por un lado, podemos encontrar la figura de la mujer ideal, el ángel que acompaña al personaje masculino y que le apoya hasta el final: Gorgo. La Reina Gorgo representa el reposo del guerrero, ideal de la mujer nietzscheniana, amante a quien Leónidas cuenta sus pesares y dudas sobre la guerra. Sus acciones, incluida su infidelidad no consumada, son heroicas, pues siguen el ejemplo de su marido, hasta liderar el ejército espartano al final de la película de Murro. El final de la segunda película de este díptico espartano, está construido además por aquellos significados concretos que la estrella aporta al género, es decir, que la actriz que interpreta a Gorgo (Lena Headey) aporta al género, al personaje femenino que encarna, pues gran parte del peso que la reina (biarca, en realidad)

espartana tiene al final del segundo título –decisión, liderazgo, etcétera– se toma prestado del personaje ficticio que ha terminado por consagrar a la actriz, el de la Reina Cersei de la serie *Juego de Tronos*.

La sexualidad de Gorgo es siempre pasiva, elemento que concreta su construcción como representación del género o sexo femenino, más incluso que su capacidad para liderar al ejército espartano encarnando aquellos valores como el honor, la lealtad o el sacrificio que ya viéramos en el personaje de Leónidas en ‘300’. Gorgo siempre es receptora del deseo y placer sexual del hombre, primero de su marido, Leónidas (aunque lo explícito del acto es sí responda a los cánones audiovisuales contemporáneos, siempre marcados por ese puritanismo tan propio de Hollywood ya que de otra manera se clasificaría la película como no apta para todos los públicos con las consiguientes restricciones de exhibición), y posteriormente del traidor Theron. La sexualidad de Gorgo, pero, sobre todo, la sexualidad desplegada por Artemisia en *300: El origen de un imperio*, responden a una serie de códigos inherentes al Colonialismo Cultural hollywoodiense, aquellos que incluso cuando “evocan los deseos de fortaleza e independencia sexual y social de las mujeres, la estrella femenina sigue siendo producida primordialmente como espectáculo sexual, aunque, cabría añadir, no tan pasivo como en épocas anteriores” (Tasker, 1998: 180).

Para Artemisia, Murro idea un personaje libre, anárquico, valiente, muy sexualizado (elementos que también incorpora la elección de la actriz, Eva Green) en el sentido antes citado, el de espectáculo sexual destinado a un tipo de público muy concreto. Artemisia es una poderosa

aliada del Rey Darío I y del Rey Jerjes después, pues quiere vengarse del pueblo griego por los abusos sufridos cuando era apenas una niña; en otras palabras, el personaje de Artemisia representa una vez más el papel femenino de mujer de acción vinculado directamente con la venganza ante un oprobio inefable, motivo que ha dado origen a un sub-género dentro del cine de Hollywood, nos referimos a las películas de ‘violación y venganza, todos ellos protagonizados por mujeres frágiles en principio pero que sufren una transformación femenina que las convierte en mujeres de acción después de sufrir un ataque masculino que conlleva, las más de la veces, la violación (individual o colectiva), además de otro tipo de vejaciones. Artemisia es pues una mujer guerrera como respuesta a los abusos sufridos, lo que la convierte en un personaje de carácter fuerte en todos sus aspectos, destacando, por encima de cualquier otro, el sexual, consecuencia directa de aquellos abusos sufridos y que se materializarán en pantalla a través de la seducción de Temístocles y en el final de personaje en el clímax de la película, un final completamente diferente al histórico, matiz que puntualiza el discurso colonialista, desde la perspectiva de género o sexo, de la película de Murro.

Si analizamos al escena del acto sexual entre Artemisia y Temístocles, y si se compara, aunque no es necesario, con la escena sexual presente en la primera de las películas entre Leónidas y Gorgo, comprobamos que la agresividad sexual desplegada por Artemisia responde a una “sexualidad que parece más una expresión de las fantasías masoquistas masculinas sobre el ilimitado poder sexual de las mujeres que la razón de ser de sus personajes” (Lurie, 1980: 22). El Colonialismo Cultural concreta arquetipos femeninos o de representación femenina

opuestos, la mujer amante y que constituye el descanso del guerrero (Gorgo) hasta la mujer fatal y devoradora de hombres (Artemisia), cuyos significados siguen teniendo una gran relevancia cultural (Stables, 1998), hasta el punto de construir casi por completo, la imagen de estrella que algunas actrices llegan a tener; pensemos en la propia Eva Green, pero también en Jean Harlow, Sharon Stone, Kim Basinger, o en Marilyn Monroe, lo que nos da una idea del tiempo que se viene vinculando el nombre de algunas mujeres con la idea de sexo o sexualidad femenina que tiene Hollywood.

Desde un punto de vista ideológico, la independencia sexual de la mujer, de Artemisia en este caso concreto, (recordemos que Gorgo no muestra esa independencia, ni siquiera cuando accede al chantaje de Theron, pues utiliza su cuerpo para ‘salvar’ a su marido, es decir, existe una razón última que responde a la subordinación de la mujer, Gorgo, al hombre, Leónidas), es una sexualidad que amenaza la supremacía masculina, lo cual puede ser un poderoso argumento feminista pero que queda invalidado en tanto que el personaje se convierte en un objeto erótico para el espectador (Austin, 1999). Las relaciones de poder que la cinta intenta establecer entre Temístocles, Artemisia y Jerjes (en menor medida, pero también presente), y que pudieran ser significativas por el papel que en la batalla real desempeñó Artemisia I de Caria, tanto en Artemisio como en Salamina, quedan oscurecidas al centrarse en el cuerpo de la protagonista como espectáculo erótico (Deleyto, 2003).

Artemisia seduce a Temístocles hacia la mitad de la segunda cinta y por ello va a ser ‘castigada’ en la gran pantalla en tanto que esta figura

femenina no representa los valores tradicionales del género (entiéndase, sexo) con los que Hollywood construye sus textos audiovisuales. Artemisia, por su independencia y libertad, supone un modelo positivo para las mujeres, pero pronto se nos matiza, como espectadores, que esa libertad e independencia están subordinadas a un hombre, Darío I y Jerjes sucesivamente, y a una razón de ser que tiene su origen en los abusos sufridos; es decir, sólo es una mujer de acción en tanto que tiene que vengarse por las injusticias soportadas y esa oportunidad de venganza sólo puede ofrecérsela un hombre (misma idea que en 'Sin Perdón, Clint Eastwood, 1992). Para alcanzarla no dudará en hacer uso de su cuerpo, de su sexualidad, cuyo final, asesinada a manos de Temístocles, falseando la historia (ya que la verdadera Artemisia huyó de una batalla perdida), concreta que ella "es culpable por el mero hecho de ser mujer" (Deleyto, 2003: 151).

En Artemisia se unen, pues, la erotización extrema de su cuerpo y su peligrosidad asesina (Deleyto, 2003), una construcción negativa pero frecuente en los textos culturales con los que Hollywood marca las supraestructuras culturales internacionales que definen el pensamiento popular, desde una perspectiva de dominación de clase: "Una vez que la figura de la mujer es abiertamente sexualizada en la pantalla, todas la mujeres quedan reducidas a su forma y función (el sexo). Esta masiva conversión de las mujeres en objetos no elimina la relación entre peligro y deseo sino que sirve para representar a todas la mujeres como peligrosas" (Stables, 1998: 179).

La muerte como castigo de Artemisia, a manos del hombre que sucumbió a sus deseos (pero que no es castigado por ello sino premiado), encuentra su opuesto unos planos después, cuando vemos elevarse a la Reina Gorgo, cabecilla de los espartanos, dispuesta a dirigir los compases finales de la batalla, en un contrapunto que sólo encuentra explicación si comparamos las dos representaciones femeninas dentro del díptico y no como películas independientes.

Dentro del Colonialismo Cultural, el papel de la mujer es pues muy concreto, constituyéndose como una herramienta esencial a la hora de construir el pensamiento.

2.3.1.4.- Cine y realidad: ¿Cómo se aprovecha el cine de la historia?

“La fotografía es verdad. Y el cine es una verdad 24 veces por segundo”, (Jean-Luc Godard).

En casi todos los manuales de análisis cinematográfico encontramos una eterna obsesión que tiene que ver con la realidad, la verdad o lo verídico. Mientras unos hablan de la proximidad a la realidad de un determinado tipo de películas: cine documental, cine ojo y cinéma vérité, por citar las fórmulas cinematográficas más conocidas; otros aseguran que si el cine es un artificio es imposible que a través del mismo podamos toparnos con trazas de realidad.

En la presente tesis no vamos a entrar de lleno en este debate puesto que ninguna de las películas que vamos a analizar tiene nada que ver con cintas como 'Nanook el esquimal' de Robert Flaherty.

El propio Flaherty negaba que su película más famosa, 'Nanuk el esquimal' (1922), fuera catalogada como película pues él hizo suya la historia de los Inuit (nombre verdadero de los esquimales) y la narró utilizando todo tipo de trucos. “Resulta curioso que el propio Flaherty rechazara siempre la calificación de documental, aplicada a su trabajo. En efecto, su film no buscaba tanto filmar el estado de decadencia de los Inuit bajo la dominación blanca, sino restituirles su originalidad y majestad mientras aún era posible. Para ello utilizó todos los trucos y subterfugios que el nuevo medio le permitía, construyendo una puesta en escena tal, que el espectador viera a estos personajes como seres próximos y vivos”⁵³.

Es verdaderamente paradójico que el 'padre' del cine documental reniegue de este formato que, aparentemente, confiere a las obras un carácter certero y verídico. Él mismo dice que su objetivo no es mostrar la vida de los esquimales, sino, a través de esta nueva herramienta que es el cine, quiere contar una historia, pero no habla de realidad.

“Que 'Nanuk el esquimal' se haya convertido en el punto de referencia para el llamado cine documental no deja de ser, por ello, sino un síntoma del carácter ideológico implícito en dicha noción”, culmina el texto de Carmona.

⁵³ CARMONA, Ramón (1991). *Cómo se comenta un texto fílmico*. Madrid. Cátedra. (pág. 169)

En este trabajo en vez de hablar de realidad vamos a evaluar la fidelidad con la que cada uno de los actores se acerca a unos hechos que, tal y como dejó escrito Heródoto, sucedieron realmente. Tenemos como objetivo observar también como el paso del tiempo deforma (no sólo en el mal sentido de este término) a los personajes, la historia o los diálogos.

Dentro de este marco teórico sobre el cine y la fidelidad, y antes de adentrarnos de lleno en el análisis de cada una de las cintas, vamos a tomar prestada una de las ideas más interesantes que hemos encontrado en el libro de Ramón Carmona *Cómo se comenta un texto fílmico*. El cine se puede aprovechar de la historia, es la idea principal que extraemos del texto. El cine la utiliza, la manipula, la reinterpreta... con el único objetivo de conseguir un producto atractivo que el público más generalista quiera consumir.

Que decenas de cineastas hayan hablado en sus películas de la Guerra Civil Española no significa necesariamente que vean en este conflicto un punto de interés capital, sino que ven en el enfrentamiento una forma de hacer un producto narrativo interesante y emotivo. Lo mismo sucede entonces con la historia de los 300 espartanos que defendieron la razón en las Termópilas. Curiosamente son los que llevan la fama, obviando a los aliados griegos que cayeron con ellos.

“Aunque pueda parecer que la memoria filmada de la guerra Civil Española se cauteriza por su escasez, pocos acontecimientos han atraído más la atención de los cineastas de todo el mundo que la absurda tragedia que convirtió a España, durante tres largos años, en un laboratorio estratégico dedicado a contener el avance del comunismo. Tal

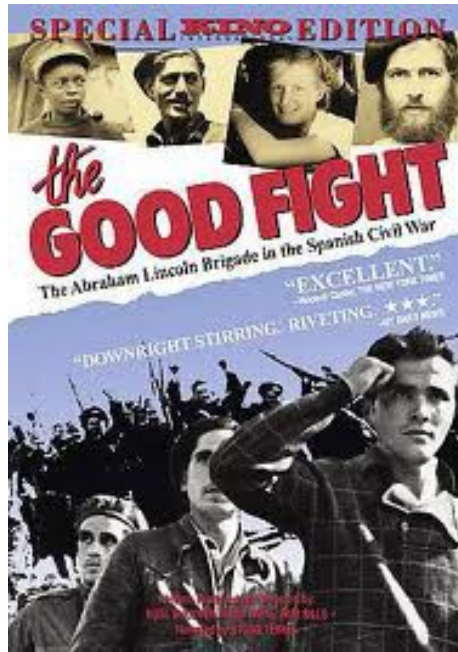
circunstancia hace especialmente importante el análisis de los films dedicados a tal acontecimiento, no solamente por razones históricas”⁵⁴. (Carmona, 1991: 169).

El cine se alimenta de la historia al igual que la literatura y la pintura. Sin embargo, el cine, al convertirse en un espectáculo masivo, puede ser un arma de doble filo con un poder persuasivo que parece olvidado en nuestros días. Hollywood reescribe la historia de los 300 espartanos a su imagen y semejanza del mismo modo que cada director de cine decide cómo contar y qué contar de la Guerra Civil de 1936.

Un ejemplo de cómo el cine se aprovecha de la historia es el modo en el que se realizó 'The good fight' (Mary Dore, Sam Sills y Noel Buckner, 1984), una película realizada por los supervivientes de la Brigada Lincoln durante la presidencia de Nixon y estrenada en 1984, con Reagan en la Casa Blanca. En él se mezclan imágenes de archivo de la Guerra Civil Española con entrevistas actuales a los brigadistas. Aunque la mayor parte de esta película está dedicada a enseñar escenas de guerra, no trata tanto de la guerra como de las razones ideológicas que justificaron la participación de norteamericanos en las filas de los republicanos. “En efecto, el film termina con las imágenes de una manifestación de protesta de los brigadistas frente a la Casa Blanca durante la década de los años 70. Más que un film sobre la guerra civil, 'The good fight' narra la supervivencia de una cierta tradición de izquierdas en los Estados Unidos”⁵⁵.

⁵⁴ CARMONA, Ramón (1991). *Cómo se comenta un texto filmico*. Madrid. Cátedra. (pág. 169)

⁵⁵ CARMONA, Ramón (1991). *Cómo se comenta un texto filmico*. Madrid. Cátedra. (pág. 177)



Cartel de 'The good fight' (Mary Dore, Sam Sills y Noel Buckner, 1984).

“Al proyectar el film por diversos lugares del país, espectadores no de izquierdas expresaron su consternación por la imagen que el film ofrece de los radicales. “¿Pretenden decir, nos preguntaban a menudo, que apoyábamos a la parte equivocada y los comunistas a la parte correcta?”, preguntaban los espectadores a los realizadores. Un film no puede nunca revisar la orientación política de una persona, pero si plantea un problema a una mente honesta, puede al menos romper la amnesia colectiva americana”.

El cine tiene la capacidad de confundirnos. Como sucedió con los espectadores de la primera cinta de los Hermanos Lumière. Cuando Auguste Marie Louis Nicolas Lumière y Louis Jean Lumière proyectaron la primera película de la historia, 'La llegada de un tren a la estación de Ciotat', los espectadores de finales del siglo XIX salieron despavoridos de la sala creyendo que aquel tren que se dibujaba en la pantalla les atropellaría sin remedio. Ciertamente los tiempos han cambiado y también los efectos

que se producen sobre los espectadores modernos; y sin embargo, esta cinta histórica bien podríamos considerarla todavía hoy como una metáfora de lo que sucede cuando un director de cine cuenta a través de imágenes una parte de la historia. La historia contada en imágenes es capaz, todavía hoy, de 'atropellar' a los espectadores.



Fotograma de 'La llegada de un tren a la estación de Ciotat' (Hermanos Lumière, 1895).

El cine es capaz de aleccionarnos. Refiriéndonos de nuevo al trabajo de Ramón Carmona queremos comentar ahora el concepto de representación. Representar se identifica con evocar por descripción, retrato o imaginación y con situar semejanzas de algo ante la mente o los sentimientos. Cabe decir en este punto que, si admitimos que el cine representa, afirmaremos que el cine no puede ser verdadero o falso sino más o menos fiel.

Se podría decir aquí que la narrativa, el cómic y el cine son ejercicios de representación que se han ido perfeccionando con el paso del tiempo;

desde Méliès hasta Snyder, pasando por muchos otros. El cine no es más que una artimaña, no forma parte de la realidad sino que se apoya en ella para poner en marcha una serie de mecanismos ya sean educativos (como sucede con los documentales), ilusorios (el divertimento propio del cine de ficción) o incluso de aleccionamiento (cine de propaganda, como el religioso o político).

Desde que el arte es arte, la concepción de la imagen es la de representar a través de la semejanza. De este modo, los espartanos y los persas de las diferentes cintas que vamos a analizar se parecen y se configuran a través de la semejanza a los referentes clásicos que conocemos. Aunque sean imperfectos, se recurre a una iconografía más o menos fiel, lo que importa es que sean reconocibles para el público; y será tanto más fiel cuanto menos se desee manipular al espectador con técnicas de prejuicio.

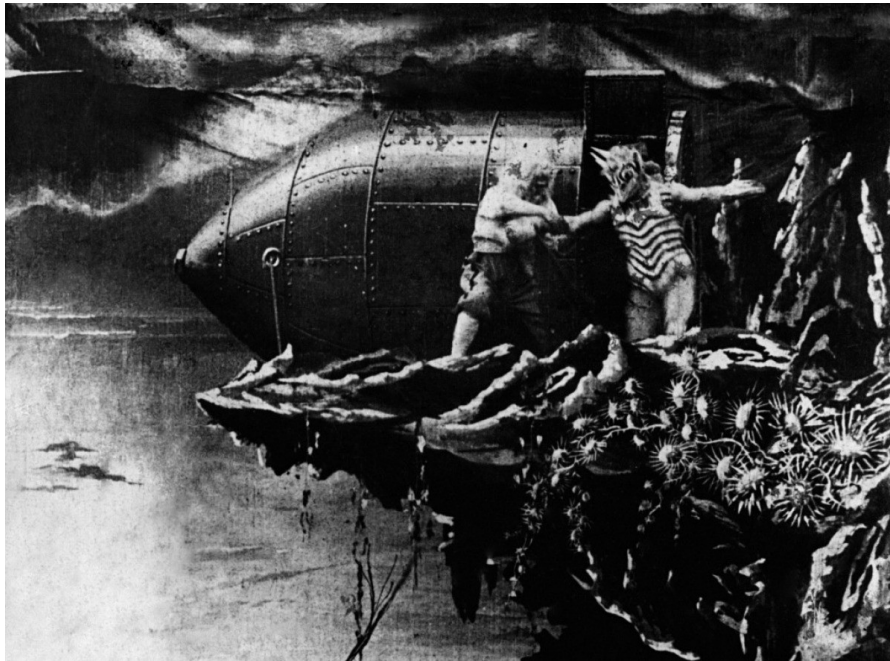
El cine no se concibió para contar una realidad, por lo que todo lo que sea hablar de cercanía a la realidad, como estamos desgranando, no tiene sentido. Se podría decir que el cine es una construcción histórica que se consolida como una industria del espectáculo.

El teórico Boris Eichenbaum dice con respecto al nacimiento del cine y a su carencia de verdad:

“Conviene distinguir dos fases en la historia del cine: la invención del instrumento, gracias al cual ha sido posible reproducir el movimiento en la pantalla, y su utilización para transformar la película cinematográfica en

film. En el primer estadio, el cinematógrafo no era más que un aparato, un mecanismo; en el segundo, se ha convertido en una especie de instrumento en las manos del operador y el director. Estos dos aspectos, evidentemente, no son fortuitos. El primero es el resultado natural de los perfeccionamientos técnicos de la fotografía; el segundo, resultado natural y obligatorio de las nuevas exigencias artísticas. El primero corresponde al dominio de las invenciones que han progresado según las leyes de su lógica propia; el segundo puede clasificarse entre los descubrimientos: el instrumento puede ser 'utilizado' para reglamentar el nuevo arte, un arte cuya necesidad se presentía des hace tiempo”.

El cine es un truco. El cine es magia que se hace realidad a base de técnicas, desde las más arcaicas –imaginamos a Meliès y a sus celuloides manoseados- hasta las más modernas –y vemos en nuestras mentes grandes superproducciones al modo de ‘Matrix’.



Fotograma de Viaje a la Luna (Méliès, 1902)

“Recordemos la historia que, según cuenta, le sucedió a Méliès. Al parecer, un día que estaba filmando en la plaza de la Ópera, el motor de la cámara se atrancó justo cuando estaba pasando un tranvía delante del objetivo. Méliès arregló rápidamente el problema del motor y siguió filmando, pero para cuando esto sucedía, el tranvía ya había desaparecido. Cuando reveló el film, descubrió que el tranvía se convertía como por arte de magia en un coche fúnebre. Las imágenes filmadas eran reales; sin embargo, el resultado se alejaba de la realidad. Nadie ha visto, efectivamente, que un tranvía experimente una mutación tan espectacular en cuestión de segundos. Sea cierta la anécdota o no, lo que sí puede asegurarse es que casi todo el cine realizado por este hombre, proveniente del teatro de *music-hall*, se basa en la elaboración premeditada de este tipo de efectos”⁵⁶.

⁵⁶ CARMONA, Ramón (1991). *Cómo se comenta un texto fílmico*. Madrid. Cátedra. (pág. 128).

Méliès rodó una porción de realidad, unos pasajes cotidianos en los que aparecía un tranvía, un coche fúnebre o gente deambulando por las calles. Sin una postproducción elaborada, sin las armas que se tienen a día de hoy, convirtió esas trazas de realidad en un mundo de invención. Y lo fue mejorando. De su mano el hombre (no el real) hizo el primer viaje a la luna.

El cine de Hollywood tiene como objetivo transmitir al espectador la falsa realidad de la ilusión producida por el cine y vender ilusiones (se ha llamado a los cineastas "traficantes de sueños") ya que la taquilla responde mejor a las historias felices. Concluyendo con esta sentencia esta parte introductoria de esta tesis, asumimos que en este escrito no podemos evaluar cuánta realidad contienen o no las diferentes propuestas cinematográficas. Esto es así porque la única fuente historiográfica que queda y podemos utilizar es la escrita por Heródoto que, además, siendo un documento fiable utiliza técnicas narrativas adscribibles a la ficción, no es un documento puramente descriptivo. Por lo tanto, nos vamos a centrar en las categorías discursivas de los tres textos de diferente naturaleza: el libro histórico, el cómic y las películas.

A través del uso que realiza cada autor de esos elementos discursivos (dentro de la estructura de historia-discurso distinguida por Chatman) pretendemos analizar, no tanto la fidelidad a esos hechos, sino el contenido ideológico que se pretende transmitir.

Vamos a focalizar nuestros esfuerzos en una serie de categorías objeto de análisis que nos van a mostrar cómo se ha transformado el

discurso a la hora de presentar y describir a los 300 espartanos. No nos va a importar tanto si el Leónidas que dibuja Snyder es el correcto en cuanto a real, como el porqué lo dibuja de este modo y no de otro, es decir, la intencionalidad.

2.3.1.5.- Ideología, espectadores y violencia

Atendiendo a algunos puntos explicados más arriba en los que hemos hablado de colonialismo cultural y también del poder que es capaz de ejercer Hollywood sobre la sociedad a través de los textos audiovisuales, podemos afirmar también que toda película es ideología. Lo es porque todo texto muestra una ideología -la del autor o sus intereses- (in absentia et in praesentia, por silencio o subrayado) y una película es, al fin y al cabo, un texto narrativo.

La ideología la vemos entrar en escena cuando, además de utilizar juegos psicológicos con el espectador y bajar su barrera ideológica, se pretende muy marcadamente convencer de lo que es políticamente mejor de una manera concreta que de otra.

Desde un punto de vista convencional, encontramos la teoría propuesta por Louis Althusser que relaciona la ideología con el sistema de representaciones –esto son: imágenes, mitos, ideas o conceptos- que existen y cumplen un papel determinado en una sociedad concreta. Según este y otros autores, el cine y sus imágenes no son siempre inocentes: “Toda película influye en el modo que el individuo tiene de percibir las cosas, influye en la concepción que tiene de sí mismo y del mundo que le rodea. Crea hábitos, normas de comportamiento, mentalidades, formas de

vida, mitos, en definitiva imágenes que constituyen la ideología. A la vez, recoge los deseos, los anhelos, los imaginarios de las gentes. Por ello la relación entre el emisor y el receptor es doble. (Camarero, 2002: 5).

Por lo tanto vemos, pues, que el cine recoge los anhelos del espectador en cuanto a contenidos y mensajes ideológicos. Es por esto por lo que muchos autores han estudiado el cine comercial facturado en Hollywood como la principal fuente de textos ideológicos destinados al gran público y, a su vez, demandados por el mismo. Celestino Deleyto es uno de ellos: “las agresivas estrategias comerciales de las grandes compañías de Hollywood, su control cada vez más asfixiante de los canales de distribución y exhibición, así como su impresionante maquinaria publicitaria tienen mucho que ver con la perpetuación e incluso intensificación de esta hegemonía” que posibilita la “inapelable primacía del cine de Hollywood en las salas cinematográficas y demás canales de exhibición y su alto nivel de penetración económica, social y cultural” (2003: 16). Deleyto transmite en estas líneas que el cine que se produce en Norteamérica afecta de manera directa en la forma que el gran público ve el mundo, también en su manera de ser y en la formación de identidad.

Al hilo de esto mismo, unos meses después del estreno de la película ‘300’ encontramos en la prensa un ejemplo claro de cómo esta cinta llegó a irritar a estados islámicos como el de Irán que vieron en el trabajo de Snyder “una guerra psicológica hollywoodiense anti-iraní”. En el artículo ‘La épica del filme ‘300’ solivianta a Irán’⁵⁷, el Ministerio de Exteriores de Irán presentó una protesta oficial contra lo que consideró un film en contra de su país. Aquéllos días los diarios iraníes llevaban titulares

⁵⁷ ‘La épica espartana del filme 300’, artículo en el diario *El País*. Publicado el 14/03/2007.

como: 'Hollywood declara la guerra a los iraníes. Vemos pues como una película es capaz de trastocar las relaciones internacionales del país a través del modo de contar una historia, en este caso, la historia de los 300 espartanos contra Persia. Incluso podemos citar que la película 'Godzilla' (Roland Emmerich, 1998) pone a los franceses como los malos de la historia por detonar explosiones nucleares en sus territorios polinesios, justo cuando las relaciones franco-estadounidenses no pasaban por su mejor momento (por Irak y los Balcanes, especialmente)⁵⁸.

En el mismo artículo de 'El País', y separado por un ladillo, el periodista Jordi Costa destaca el posible mensaje unidireccional que se está llevando a cabo en ciertas película. Así, explica como en el último capítulo de 'The big fat kill' de 1994 (una de las entregas del cómic 'Sin City') Miller evoca el sacrificio espartano a través de un ejército de putas que se enfrenta a una mafia. Derrotero que continuó con la recreación de la batalla de las Termópilas en '300'. Hace hincapié también en cómo en la película 'El amanecer de los muertos' de 2004, Zack Snyder asocia la figura del muerto viviente caníbal con la del terrorista islámico. Por el contrario, el reportaje también destaca que muchos críticos prefirieron leer '300' de una manera meramente formalista y olvidarse de las consiguientes lecturas ideológicas. En esta tesis nos preguntamos si esto mismo es posible.

Siguiendo con los diferentes autores que han analizado la ideología a través del cine seleccionamos a Robin Wood (1986) que dijo que el cine

⁵⁸ Opinión sustentada, entre otros muchos por Paul-Marie de la Gorce en su artículo "Los orígenes de la disputa franco-americana", en *Revista Le monde diplomatique en español*. Disponible en: <http://monde-diplomatique.es/2003/03/gorce.html>

es un placer, pero un placer ideológico puesto que apela a los deseos de sus espectadores, a su ilusión y a la fantasía.

A través del modelo althusseriano podemos explicar la relación del cine y el espectador entendiendo al primero como un aparato ideológico constituido por el Estado para interpelar al espectador a formar parte del sistema –un sistema capitalista y conservador desde nuestro prisma– y, dentro de él, se le anima a adquirir una identidad que aunque le es propia lo iguala con sus congéneres, pero le hace pensar que él es el núcleo central (activo) en la producción de significados. Esta sería una ideología elaborada a través de imágenes cinematográficas que algunos autores denominan como ‘ideología construida’ que vendría a ser una ideología transmitida desde el poder del Estado, reforzada por los cuerpos legislativos que niegan otra posibilidad. Hollywood es pues el ejemplo perfecto de todo esto. En la tierra del cine siempre ha existido una mayoría de conservadores, es un sistema de producción capitalista, promueve la proliferación de determinados temas a través de sus películas más comerciales.

Las ideas aplicadas de Althusser nos muestran pues cómo el espectador está atado a la ideología que transmiten las películas, es prisionero y no puede resistirse al poder del cine. Su identidad se construye desde el exterior. Según Juan Carlos Rodríguez: “el término ideología ha estado manchado por dos marcas aparentemente indelebiles. No es verdad que la ideología se reduzca a ideas políticas explícitas o implícitas (aunque también pueda aludir a ello). La ideología sería más bien una inconsciente vital que se segrega desde unas relaciones sociales y

que sirve para legitimarlas, convertirlas en lo 'natural' y hacer funcionar así a esas relaciones sociales configurando la individuación de cada vida subjetiva, desde el trabajo al beso o al vestido. Este inconsciente ideológico, esta relación visible/invisible, es lo que nos seduce en la mirada que (nos) habla desde la pantalla" (citado en Camarero, 2002).

De hecho, el código Hays (1930-1967) prohibía que los malos salieran victoriosos en sus fechorías. [sic.] "No se autorizará ninguna película que pueda rebajar el nivel moral de los espectadores. Nunca se conducirá al espectador a tomar partido por el crimen, el mal, el pecado" y "La ley, natural o humana, no será ridiculizada y la simpatía del auditorio no irá hacia aquellos que la violentan". También era ominoso mostrar escenas tórridas de sexo o lascivas: [sic.] "Las perversiones sexuales y toda alusión a éstas está prohibida", "Abordando temas groseros, repugnantes y desagradables, pero no necesariamente malos, se deberá atender a las exigencias del buen gusto y se respetará la sensibilidad del espectador" y "Las exhibiciones están prohibidas. El ombligo también" (recordemos la fisonomía de Jerjes).

Para seguir mostrando la importancia que adquiere la ideología en el cine y más concretamente en la película '300' que pretendemos analizar detenidamente, continuamos apuntando los nombres de algunos teóricos que han contribuido en esta empresa. Así nos encontramos con Christine Gledhill (1988: 64) que utiliza conceptos de Antonio Gramsci para aplicarlos al cine y establecer un modelo de 'negociación'. El significado ideológico de un texto surge de la negociación entre distintos marcos referenciales, distintas motivaciones y distintas experiencias, no está

impuesto ni desde el exterior ni se entiende que el espectador lo consuma de manera pasiva. Encontramos pues un cambio alternativo de fuerzas ideológicas, políticas y sociales por medio del cual el poder se mantiene o se pone en cuestión. “Gledhill encuentra útil el concepto de negociación porque establece el nexo entre el sujeto textual y el sujeto social, y porque alude a la existencia simultánea de discursos opuestos en un mismo texto. El modelo es más flexible por dos razones: por una parte, admite la pluralidad ideológica dentro del texto y, por otra, permite la consideración por parte del crítico de las diferentes subjetividades, identidades y deseos de los espectadores y, por tanto, de diferentes significados y lecturas” (Deleyto, 2003: 24).

La ideología en el cine se relaciona directamente con el poder. La ideología funciona como un conjunto de principios que perpetúan el poder, es opresora, puesto que funciona casi siempre de arriba hacia abajo, sirve para consolidar sistemas políticos, económicos, culturales y sociales y, además, sirve para apaciguar tensiones propias de este tipo de organización.

Para Graciela Reyes en *Polifonía textual* (1985), las películas de Hollywood son polifónicas, porque dentro de ellas existen diferentes discursos y el espectador, el crítico o el teórico son los encargados de dar más peso a un argumento, a un diálogo o una trama concreta. Lo importante para Reyes es tener siempre presente que existe una relación directa entre la forma y el contenido, el qué y el cómo, y cualquier

circunstancia exterior a la película ya que todo esto influye en la realización de dicha obra⁵⁹.

“La ideología del cine comercial de Hollywood es inseparable de la historia social, pero los filmes no reflejan la realidad externa al medio cinematográfico sino que ejecutan una transferencia de un campo discursivo a otro, una transcodificación discursiva. Las películas pasan a formar parte del sistema de representaciones que construyen la realidad social (Ryan Kellner, 1988: 14).

Los géneros, la estética o los códigos narrativos poseen una lógica propia que predomina sobre la lógica del mundo exterior, sin embargo, la distancia no es demasiado grande porque si no serían completamente incomprensibles. Si el espectador no reconociera en las películas rasgos que le fueran familiares relacionados con su propia experiencia el cine no tendría sentido.

Hollywood, como ya explicamos en los apartados introductorios sobre el cine en esta tesis, es la cuna del cine narrativo (a nivel industrial), el mejor seguidor de los procesos mayoritarios de globalización, sabe adaptarse a las circunstancias locales pero está completamente capacitado para ofrecer subtextos donde predomina –como podemos observar en el film ‘300’- una ideología imperialista y dominante de Estados Unidos que salvaguarda su posición como líder mundial. De este modo, consideramos que es posible ver en la película dirigida por Snyder un paralelismo entre Esparta y su lucha por la justicia y la razón y Estados Unidos y su lucha por

⁵⁹ El contexto a día de hoy es tan importante como lo fueron el estructuralismo o el psicoanálisis en el análisis de los textos fílmicos. No se puede separar el texto fílmico del contexto económico, tecnológico e industrial en el que se produce (Schatz, 1993).

mantener el orden mundial sobre cualquier amenaza que pueda atentar contra su omnipresencia y omnipotencia. Deleyto nos dice que en el imaginario de Hollywood todos somos ya ciudadanos estadounidenses⁶⁰.

Ante todo, la ideología más importante del cine comercial que se realiza en Hollywood es la ideología del beneficio económico y como el primer mercado estadounidense es el local, nada que atente contra su forma de vida se alienta. Es paradigmático como una de las mejores películas de Steven Spielberg, '1941' (1979) fue un fiasco de taquilla precisamente porque se reía de los miedos de los estadounidenses y en el resto del mundo por ser muy local. Esta ideología se sustenta en películas en las que predominan los grandes presupuestos unidos a la espectacularidad de los efectos especiales, condimentados con ideas muy conservadoras. A esto lo podemos denominar el 'post-Nuevo Hollywood', más conservador y más comercial, del que habla John Hill⁶¹.

A partir de los años 50 se produce en el cine comercial estadounidense un aumento increíble de la tecnología, la tendencia hacia las grandes superproducciones y la preeminencia del espectáculo sobre la narración. Esta hegemonía visual, de los efectos especiales por encima de la historia o de la construcción narrativa se hace más evidente cuando se

⁶⁰ En cuanto a la idea de concebir a Estados Unidos como líder mundial, nos encontramos un ejemplo reciente, concretamente del año 2014. La nueva adaptación del filme 'Robocop' dirigido en su momento por Paul Verhoeven, ha vuelto a ser llevado a la gran pantalla por el brasileño José Padilha. Esta película ofrece un mensaje en el que el predominio del ejército estadounidense sobre el mundo, sobre todo sobre los territorios árabes, está ayudado por la utilización de las mejores tecnologías que darán vida al robot protagonista. Esta sería pues otra cinta que reivindica la superioridad de Occidente sobre Oriente (Próximo y Lejano) que puede tener también como objetivo cambiar la imagen que se tiene de las milicias estadounidenses desde que Bush emprendió las gestiones en aquellos territorios.

⁶¹HILL, John (1998): "Film and postmodernism", en HILL, John y GIBSON, Pamela C.: The Oxford guide to film studies. Oxford University Press. Oxford.

comienzan a utilizar nuevas formas de rodaje como el 3D o el IMAX o la proyección en salas con pantallas enormes. Tanto '300' como '300: el origen de un imperio' son buenos ejemplos de esta tendencia que antepone lo visual por encima de lo narrativo, aunque la hibridación de la que hace gala la película entre técnicas de cómic y de cine es magistral (como ocurre en 'Sin City' -Frank Miller, Quentin Tarantino, Robert Rodríguez, 2005-, 'Sin City, la mujer por la que mataría' -Frank Miller y Robert Rodríguez, 2014- y en 'Blade Runner' -Ridley Scott, 1982-, por citar sólo tres).

Por tanto, lo que importa en medio de este escenario ideológico y tecnológico no es la construcción de una buena historia sino las acciones de mercadotecnia y saturación en las salas de todo el mundo, distribuyendo y exhibiendo películas destinadas a un público más joven, menos formado ni exigente y con menor acervo cultural. Paradigmático es el caso de 'Pearl Harbor' (Michael Bay, 2001) cuyo presupuesto se dedicó en más de un 55% a la promoción de la película. Todo esto teniendo en cuenta también que las nuevas generaciones son completamente digitales y usan los dispositivos tecnológicos en cada momento de su vida cotidiana. Es por todo esto que también el buen manejo de Internet es ahora un factor más a tener en cuenta.

La mercadotecnia viral en forma de breves anuncios promocionales, en páginas Web destinadas a ofrecer fragmentos inconexos de información, el envío de publicidad en forma de correo electrónico, enlaces a Facebook o Twitter, es la manera que encuentra Hollywood para bombardear a los futuros espectadores de deseos y mensajes.

El cine estadounidense esconde su ideología en películas cuya sensación durante el visionado se parece a las sacudidas de un parque de atracción, de montaña rusa. Las características básicas del cine actual son el exceso cinético, la nulidad psicológica y los montajes cortos y rápidos propios de los videojuegos.

“La percepción del cine como espectáculo de barraca de feria, como atracción visual, nunca ha estado muy alejada de la actitud del espectador, aunque quizá la crítica y la teoría cinematográfica no le hayan concedido la importancia que se merece. La razón de la animosidad hacia este cine no es tanto por su preferencia por el espectáculo sobre la narración como la naturaleza concreta del tipo de espectáculo que proporciona. Son actos culturales, con sus convenciones y normas y con una larga historia de representación, el estremecimiento experimentado en una montaña rusa es percibido como un acto más básico y reflejo, menos dependiente de la cultura, y, por lo tanto, menos apropiado para la construcción de un artefacto tan sofisticado como el cine. No es que nos ofenda el cine como espectáculo sino que lo que nos ofende es el infantilismo y primitivismo del tipo de espectáculo que últimamente se nos ha venido ofreciendo” (Deleyto, 2003: 51).

El cine que consideramos hoy día popular, como los ‘300’ de Snyder, se considera el medio más sencillo y eficaz para transmitir un mensaje ideológico y político principalmente por dos razones: a la ya de por sí actitud pasiva se le suma la falta de reflexión crítica en su visionado en

tanto que es considerado un cine carente de mensaje porque se trata de cine comercial, eminentemente mercantilista.

Este tipo de cine denostado por la crítica y el análisis más elitista es el vehículo perfecto para transmitir mensajes ideológicos a través de complejas negociaciones, especialmente si consideramos que el perfil de su público objetivo es adolescente o preadolescente.

Es cierto que es posible que ofrezca diferentes puntos de vista y de interpretación, pero con muy poco espacio para la reflexión o la crítica. La ideología que ofrece este tipo de cine es la ideología del entretenimiento en donde una cinta no es más que un producto destinado a ser consumido, no leído, que ofrece una vía de escape y no reflexión. El que lo ve tiene que disfrutar y pensar que es intrascendente de tal modo que se vea favorecido el mensaje que pueda esconder.

El mensaje que suele encontrarse en las películas estadounidenses es capitalista y ofrece unos héroes como “seres individuales, guiados más por un oportunismo egoísta y por una mentalidad de supervivencia que por el altruismo. Deseos de imágenes compensatorias de dignidad y poderes personales, deseos que privilegian lo personal sobre lo colectivo, y esos deseos son mucho más útiles para una filosofía basada en el individualismo que para los ideales colectivos” (Ryan y Kellner, 1988: 243). Incluso la inocente factoría Disney presenta personajes como Aladín ('Aladdin' de Ron Clements y John Musker, 1992) que no pretenden cambiar las injusticias de su ciudad sino salvarse él para luego poder ser magnánimo con los de su clase, pero una vez asentado en el poder.

¿Qué posición ocupa el espectador dentro del mundo del cine?
¿Qué dice el cine de nuestro tiempo sobre los espectadores?

Estas dos preguntas son las que vamos a intentar responder a continuación para comprender una parte muy importante del presente trabajo. Partimos de la siguiente afirmación: “Existen interacciones entre la evolución del público de cine y la evolución estética general de los filmes”.⁶²

Dentro de las artes audiovisuales, vamos a fijar nuestra atención en la relación que establece el espectador con la película como experiencia individual, psicológica y estética. En palabras de Aumont, nos vamos a centrar en el espectador como una figura subjetiva, como sujeto y como espectador. Creemos que si no considerásemos al sujeto como un espectador estaríamos ante un estudio completamente acientífico que se basa en percepciones únicas, personales, o en un conjunto de opiniones o reacciones que no obedecen a estadística alguna.

Se pueden establecer diferentes tipos de personalidades dentro de los sujetos frente a estímulos similares. La psicología experimental (que curiosamente nació a la vez que el cinematógrafo) y las teorías de la percepción visual (como la de la Gestalt o psicología de la configuración) han analizado el fenómeno cinematográfico y las condiciones psicológicas dentro de la recepción⁶³.

⁶²AUMONT, Jacques; BERLAGA, Alain; MARIE, Michel & VERNET, Marc (1985). *Estética del cine. Espacio fílmico, montaje, narración, lenguaje*. Barcelona. Paidós Comunicación. (pág. 227).

⁶³ El primer laboratorio experimental fue fundado en 1879 por Wilhelm Wundt y uno de sus alumnos, Hugo Münsterberg, fue el primer teórico del cine porque dentro de alguna de sus obras ya analiza la recepción del cine por parte del espectador. Se centra en las relaciones entre la naturaleza de los

Además de descubrir la responsabilidad del 'efecto phi' en la producción de movimiento aparente (como propiedad del cerebro y contradiciendo la llamada persistencia retiniana), también destaca la concepción del cine como proceso mental, según explica el teórico Hugo Münsterberg que dice del cine que es un arte del espíritu, el arte de la atención. Para este analista, a través de las mismas vías el espíritu de cada uno da sentido a lo real. Cada espectador es diferente. Son la memoria y la imaginación las que permiten llegar a la comprensión o a la idea del ritmo, y todo esto sucede a través del montaje. Las emociones las 'maneja' el estudio de la psicología que se traduce en el propio relato.

“De la simple ilusión de movimiento a toda la gama compleja de las emociones, pasando por los fenómenos psicológicos, como la atención o la memoria, el cine en su totalidad está hecho para dirigirse al espíritu humano imitando sus mecanismos: psicológicamente hablando, el filme no existe ni en la película, ni en la pantalla, sino tan sólo en el espíritu, que le da su realidad. La tesis central de Münsterberg se formula así: «El cine nos cuenta la historia humana superando las formas del mundo exterior –a saber, el espacio, el tiempo y la causalidad– y ajustando los acontecimientos a las formas del mundo interior –a saber, la atención, la memoria, la imaginación y la emoción–”, (Aumont et al., 1985: 229).

medios y la estructura de las películas siguiendo en todo momento la influencia de Kant. Otro teórico destacado de esta escuela es Rudolf Arnheim que examinó en algunas de sus obras el fenómeno del que venimos hablando: *El pensamiento visual* (1976) y *Hacia una psicología del arte* (1980).

Vemos pues cómo desde los principios del estudio del cine, se le asigna un lugar muy concreto al espectador. La idea o concepto de espectador ideal ha sido muy desarrollado por los semióticos, con Umberto Eco a la cabeza. Se plantea la cuestión ubicacional del mismo dentro de la narración ya que la película funciona idealmente para el espectador, desde un nivel simple como puede ser el de la reproducción mecánica del movimiento hasta otro más complejo: el de las emociones y la ficción. Las emociones tratan, básicamente, de empatizar con el funcionamiento del espíritu del espectador. Así, el espectador llega a tener la sensación (la falsa sensación) de que un filme existe solo por él y para él. El espectador, por tanto, puede llegar a pensar que esta solo en su butaca viendo la película de Snyder porque los directores de cine han aprendido a empatizar, han aprendido a manejar las sensaciones del espectador gracias a todas las herramientas que tienen disponibles.

Desde la escuela gestáltica, nos dice Arnheim que es el espíritu humano el que da sentido a lo real y también a sus características como pueden ser el color, la forma, el contraste o el tamaño. De este modo, se puede decir que los objetos del mundo (cine incluido) son producto de las operaciones del espíritu, de lo que hace con ellos nuestra percepción. La visión es una actividad creadora del espíritu humano. Todo existe porque lo vemos y le damos una importancia u otra.

Estas ideas son las que todavía hoy se manejan por los grandes teóricos. Entre ellos, Umberto Eco y desde la perspectiva semiótica nos

dice cuál es la posición real e ideal del espectador de cine dentro del proceso comunicativo que tiene mucho que ver con el deseo de satisfacer al que acude a la sala de cine a través del discurso audiovisual. Un director idea sus películas con el fin de agradar aunque sea movido por fines puramente económicos. Lo que agrada en general, suele arrasar en taquilla.

Eco dice que el espectador modelo (o lector modelo) tiene ciertos deberes filológicos que se basan, muy concretamente, en saber entender lo mejor posible los códigos que utiliza el emisor. Por tanto, el director de cine tiene que saber en todo momento a quién va dirigido su mensaje, cómo adaptar una historia al discurso visual y, al final del camino, saber entender por qué una cinta ha sido o no masivamente aceptada.

Más adelante veremos cómo aborda Jacques Lacan este aspecto. Baste decir ahora que Lacan afirma que la identificación del yo (del individuo como tal) se centra en términos del otro (desde el padre inicialmente y desde los demás) y una vez que domina los símbolos del otro (que el otro le enseña y éste aprende a aceptar), puede relacionarse con él.

Es a partir de estos primeros trabajos cuando surge la línea académica que quiere dar respuesta a preguntas como: ¿Se pueden inducir emociones a través de la representación fílmica? ¿Cómo se puede influir al espectador? ¿Se puede 'manufacturar' al espectador? ¿Cómo?

Nosotros creemos que sí que es posible, pero esto es lo que piensan los especialistas en la materia:

“Puesto que los mecanismos íntimos de la representación fílmica 'se parecen' a los de los fenómenos psicológicos esenciales, ¿por qué no considerar esta similitud bajo el ángulo inverso?. Dicho de otro modo, ¿cómo, a partir de la representación fílmica, inducir emociones?, ¿cómo influir al espectador?”, se preguntaban Aumont y sus compañeros en relación con las primerísimas corrientes de pensamiento crítico-teórico basadas en premisas psicológicas, (1985: 231).

Crear un discurso más allá de su sentido significativo o mecánico de reproducción de la realidad era lo que pretendía por ejemplo Georges Méliès con sus trucos mágicos, o con una finalidad totalmente contraria, la propaganda, crear ambientes o ideas por parte de los padres del cine soviético como Eisenstein o Pudovkin.

Por su parte, David W. Griffith fue el primer director en jugar con las emociones del espectador con un discurso marcadamente racista, en su estado más puro, muestra de ellos son sus siempre imitados salvamentos en último minuto que encontramos en la cinta 'El nacimiento de una nación' (1915). Entre los primeros cineastas y en los críticos pioneros había una conciencia clara de los medios de acción psicológicos del cine. El cine soviético era concebido como medio de expresión, comunicación, educación y propaganda (para Lenin la séptima era, de todas las artes, la más importante), así como las primeras experiencias de Kulechov y su afamado taller lo demuestran, allí se experimentaba con las posibilidades

del montaje como vía de sentido. Kulechov no consideró directamente las consecuencias de sus montajes en la relación entre filme y espectador pero Pudovkin, que fue uno de sus alumnos, sí que lo hizo:

“En psicología hay una ley que dice que, si una emoción da origen a determinado movimiento, la imitación de ese movimiento permitirá evocar la emoción correspondiente [...] Es preciso comprender que el montaje es un medio para constreñir deliberadamente los pensamientos y las asociaciones del espectador [...] Si el montaje está coordinado en función de una serie de acontecimientos escogidos con precisión, o de una línea conceptual clara, agitada o calmada, tendrá respectivamente un efecto excitante o calmante sobre el espectador”.

Aumont puntualiza:

“Esta concepción es ingenua: pone de forma muy simplista una equivalencia, incluso una similitud, entre los acontecimientos fílmicos y las emociones elementales, postulando así, al menos de manera tendenciosa, la posibilidad de una especie de cálculo analítico de las reacciones del espectador”⁶⁴.

Lo que importa realmente es ver que la idea de ejercer influencia sobre el espectador va tomando forma. Durante los años 20 del siglo pasado hubo más teóricos, en parte, por la propaganda que se ideó y empleó durante la I Guerra Mundial. Arquetípico es el empleo de técnicas

⁶⁴ AUMONT, Jacques; BERLAGA, Alain; MARIE, Michel & VERNET, Marc (1985). *Estética del cine. Espacio fílmico, montaje, narración, lenguaje*. Barcelona. Paidós Comunicación. (pág. 233).

como 'los hombres de 4 minutos' para mudar la Opinión Pública de unos Estados Unidos mayoritariamente no intervencionistas.

Las técnicas se fueron perfeccionando en la segunda gran guerra, momento en el que destacó por encima de todos el ministro de Propaganda del Tercer Reich, Joseph P. Goebbels, quien era doctor en filosofía, aunque la Oficina de Información de Guerra de Estados Unidos de EE.UU. y la División Experimental para el Estudio de Comunicaciones de Tiempo de guerra, dirigida por Harold Lasswell (quien escribiera en 1927 *Técnicas de propaganda en la Guerra Mundial*) tampoco pueden olvidarse. Incluso tras la II Guerra Mundial, el presidente estadounidense Eisenhower, consciente de que la guerra fría se ganaría mediante propaganda, creó la Agencia de Información de los Estados Unidos (USIA) cuya misión era "entender, informar, e influenciar los organismos públicos extranjeros promocionando el interés nacional, y ampliar el diálogo entre los estadounidenses, sus instituciones públicas y sus homólogos en el extranjero"⁶⁵.

Según Alvin Snyder⁶⁶ en su obra de 1995, *Warriors of Disinformation: American Propaganda, Soviet Lies, and the Winning of the Cold War* (*Guerreros de la desinformación: Propaganda norteamericana, mentiras soviéticas y el ganador de la guerra fría*), la USIA fue creada para agilizar los programas de información en el extranjero del gobierno y hacerlos más efectivos, por lo que la USIA fue la organización de relaciones

⁶⁵ La web institucional del Gobierno de Estados Unidos donde puede consultarse este texto es: <http://dosfan.lib.uic.edu>.

⁶⁶ SNYDER, Alvin (1995). *Warriors of Disinformation: American Propaganda, Soviet Lies, and the Winning of the Cold War*. New York. Arcade Publishing.

públicas más grande del mundo, gastando unos 2.000 millones de dólares al año durante dedicadas, a fin de destacar los puntos de vista de Estados Unidos, disminuyendo la influencia de la [Unión Soviética](#) en más de 150 países.

Añade que entre sus principales objetivos se hallaban:

- Explicar y defender las políticas de Estados Unidos para que fueran creíbles y comprensibles en culturas extranjeras
- Proveer información sobre las políticas oficiales de los Estados Unidos, los valores y las instituciones que influyen en estas políticas
- Traer los beneficios de los compromisos internacionales a los ciudadanos americanos e instituciones ayudándoles a construir una relación a largo plazo con sus homólogos extranjeros;
- Asesorar al Presidente y a los políticos del gobierno de la forma en la que los comportamientos en el extranjero tendrían una influencia efectiva en las políticas de los Estados Unidos.

Paradójicamente los funcionarios gubernamentales estadounidenses sentían que la industria de Hollywood estaba destruyendo la imagen de los Estados Unidos en otros países⁶⁷. En respuesta al retrato negativo que de los Estados Unidos realizada la propaganda comunista la USIA existió para proveer una visión del mundo en los Estados Unidos y para dar al mundo una visión positiva de Estados Unidos.⁶⁸

⁶⁷ LEFEVER, Ernest (1957). *Ethics and United States Foreign Policy*. Cleveland. The World Publishing Company.

⁶⁸ ELDER, Robert (1968). *The Information Machine: The United States Information Agency and American Foreign Policy*. Syracuse. Syracuse University Press.

Osgood afirma que el propósito de la USIA dentro de los Estados Unidos era asegurar a los estadounidenses que Los Estados Unidos estaba trabajando para tener un mundo mejor⁶⁹. En el extranjero, la USIA perseguía preservar una imagen positiva de Estados Unidos a pesar de las informaciones que provenían de la propaganda comunista. Un notable ejemplo fue el [Proyecto Pedro](#)⁷⁰, un proyecto secreto que durante los años 50 creó en México pequeños documentales que retrataban negativamente el [comunismo](#) y que mostraban a Estados Unidos de una forma positiva.

Los artículos periodísticos que reflejaban los puntos de vista promovidos por la USIA eran frecuentemente firmados por personas ficticias como "Guy Sims Fitch" como afirma Matt Novak en su artículo del 27 de septiembre de 2016 (<http://paleofuture.gizmodo.com/meet-guy-sims-fitch-a-fake-writer-invented-by-the-us-g-1787060769>). Para cumplir la tarea de aconsejar al presidente y los políticos, la agencia realizaba investigaciones en la opinión pública extranjera sobre los Estados Unidos y sus políticas. La agencia hacía esto haciendo encuestas a lo largo del mundo. Los resultados eran usados en informes oficiales del gobierno como afirma la web institucional del Gobierno de Estados Unidos donde puede consultarse este texto (<http://dosfan.lib.uic.edu/usia/usiahome/factshe.htm>).

⁶⁹ OSGOOD, Kenneth (2006). *Total Cold War: Eisenhower's Secret Propaganda Battle at Home and Abroad*. Lawrence. University Press of Kansas.

⁷⁰ FEIN, Seth (2004). New Empire into Old: Making Mexican Newsreels the Cold War Way, en *Diplomatic History* nº 28 (págs. 703-748). El programa era una campaña clandestina de relaciones públicas para retratar los Estados Unidos de forma positiva y al [comunismo](#) de forma negativa. El objetivo era, en el contexto de la [guerra fría](#), cambiar la actitud pública neutral de los mexicanos hacia el comunismo. El proyecto fue operado públicamente por un ejecutivo de Hollywood que había producido dibujos animados y películas anticomunistas en México. La USIA influía sobre el contenido sin tener responsabilidades en la producción. De esta forma la USIA no revelaba su involucración en el proyecto. El proyecto Pedro empezó su producción en febrero de 1957 y a final de año, sus documentales eran mostrados en varios cientos de cines de México. Grandes compañías, como [Corona](#) y [Coca-Cola](#), patrocinaron también el proyecto. Debido al alto coste del proyecto y su relativamente poca eficacia el proyecto dejó de ser financiado por la USIA en septiembre de 1961.

La relación entre el cine y las emociones elementales permitiría por tanto obtener una especie de ecuación de las reacciones del público con lo que se podría formar una especie de 'biblia' o reglamento que seguir para la producción de cada película. Lo importante, en todo caso, es el concepto de influencia sobre el espectador⁷¹, más que su desarrollo, el cual dependerá de variadas circunstancias más o menos complicadas.

Dominar la forma cinematográfica se va a alcanzar a través de la habilidad del autor para utilizar todo tipo de estímulos elementales, de efectos posibles y también de su combinación, esto son las tablas de montaje que utilizaron directores soviéticos como Eisenstein, Pudovkin o Kulechov, hoy en día desechadas, ya que el montaje 'invisible' las ha destronado.

En esta línea, encontramos a uno de los teóricos más influyentes del cine: el francés fundador de la influyente revista 'Cahiers du cinema', André Bazin, quien denostaba el montaje que él consideraba psicológico, por manipulador, que es el que se utiliza en la mayoría de las películas para aportar ilusión de realidad. A cambio abogaba por un montaje dentro

⁷¹ Una idea, más allá de Pudovkin, tomada por los grandes cineastas soviéticos como Vertov, quien escribía en 1925: *“La elección de los hechos fijados en una película sugerirá al obrero o al campesino el partido que debe tomar. Los hechos recogidos por los kino-observadores o cine-corresponsales obrero se organizan por los cine-montadores según las directrices del Partido. Introducimos, en la conciencia de los trabajadores, hechos (grandes o pequeños) cuidadosamente seleccionados, fijados y organizados, tomados tanto de la vida de los propios trabajadores como de la de sus enemigos de clase”*. O por Eisenstein, quien afirmaba, también en 1925: *“El producto artístico es ante todo un tractor que labra el psiquismo del espectador según una orientación de clase dada. Arranca fragmentos del medio ambiente, según un cálculo consciente y voluntario, preconcebido, para conquistar al espectador después de haber desencadenado sobre él estos fragmentos en una confrontación apropiada”*. (Aumont et al. 1985: 234).

de la línea narrativa, sin fragmentar el tiempo y el espacio, en un cine realizado con tomas largas, corrección de encuadre, de la profundidad de campo y de la unidad de espacio y tiempo de la realidad ya que así el espectador puede dirigir su atención con más libertad y poder de lectura, más allá de la realidad que se muestra, y puede percibir que se prolonga en el fuera de campo y en su mente. Es decir, André Bazin ha planteado como clásico aquel cine que busca borrar en el espectáculo cinematográfico las huellas de su presencia.

Por su parte, el espectador se va familiarizando con las formas y las actuaciones, siendo más o menos consciente de los efectos. A través del ensayo y error dentro de lo narrativo audiovisual, nos topamos por repetición con ciertos elementos en los que se ubican las señas de identidad de los autores y también de las historias. Podemos encontrarnos con el punto de vista de un director de cine en un simple plano contrapicado.

“Los estudios cinematográficos se van a interesar en primer lugar por las condiciones psicofisiológicas de la percepción de la imágenes de la película. Más tarde aplican los métodos de la psicología experimental y multiplican los test que permiten observar las reacciones de un espectador en determinadas condiciones y extrayendo las conclusiones de esos estudios se puede crear una serie de trucos o recetas que constituyen una gramática de intenciones que sirva al creador para conseguir captar del público y producir en él las sensaciones que desee transmitir, eso sí, sin que existan excepciones a esas reglas que además están condenadas a depender de circunstancias externas como el espacio y el tiempo

concretos en los que se desarrollan. En otras palabras, cada país, o región, o continente en cada una de las épocas tienen una serie distinta de trucos de cocina de realización”⁷².

Durante los conflictos bélicos se hicieron más patentes el **impacto emocional** y el **poder del cine**, y fue en ese preciso momento en el que se hizo necesario desarrollar una filmografía que superase los límites de la construcción de la verdad para poder llevar a cabo puñados de impresiones. Esta vertiente llevó, en un primer momento, a “las inmediaciones de la «semiología» médica”, en palabras de Jacques Aumont y Alan Bergala, pero lo más interesante fue desarrollado posterior, como la llevada a cabo por Etienne Souriau con el objetivo de desentrañar los niveles que intervienen en la estructura del universo fílmico, ocupando un lugar destacado el plano espectadorial:

“Aquel donde se realiza, en acto mental específico, la intelección del universo fílmico (la diégesis) según los datos ‘pantallísticos’ [...] Todo hecho subjetivo que pone en juego la personalidad psíquica del espectador [...] Los hechos espectatoriales se prolongan más allá de la proyección: integran principalmente la impresión del espectador a la salida del filme y todos los hechos que se refieren a la influencia profunda ejercida por el filme después, ya sea a través del recuerdo o a través de una especie de impregnación productiva de los modelos de comportamiento”⁷³.

El espectador de cine que nos interesa a nosotros posee rasgos que se ubican en el terreno de la semiótica y la comunicación clásica, en otras

⁷² CALDEVILLA DOMÍNGUEZ, David (2005). *El sello de Spielberg*. Madrid. Visión Net. (pág. 238).

⁷³ Citado en AUMONT et al. Op. cit. (págs. 238-239).

palabras, nos interesa ese **hombre imaginario** al que se refería Edgar Morin en su ensayo socio-antropológico⁷⁴ pero cuyo alcance llega muchísimo más lejos de lo que cualquier otro autor haya conseguido alcanzar, considerando no sólo el cine desde el prisma antropológico sino meditar la antropología bajo la luz del cine, postulando, han señalado todos quienes estudian su obra desde entonces, que la realidad imaginaria del cine revela con una particular agudeza ciertos fenómenos antropológicos, como él mismo se encargó de puntualizar en las futuras reediciones de su ya considerado clásico:

“Toda realidad percibida pasa por la forma imagen. Luego renace en recuerdo, es decir en imagen de la imagen. Ahora bien, el cine, como toda figuración (pintura, dibujo), es una imagen de imagen, pero como la foto, es una imagen de la imagen perceptiva y, mejor que la foto, es una imagen animada, es decir viva. Como representación de una representación viva el cine nos invita a reflexionar sobre lo imaginario de la realidad y la realidad de lo imaginario” (parte del prólogo a la reedición de 1977).

Podríamos decir, llegados a este punto, que las cintas objeto de análisis de la presente tesis nos invitan, en palabras de Morin, a reflexionar sobre un pasaje histórico concreto.

Edgar Morin nos dibuja en su libro *El cine o el hombre imaginado* que la transformación o evolución natural del cinematógrafo en el propio cine, lugar propio del universo fílmico. Es ahí donde se crea tal atmósfera que se comprende que los autores sean capaces de crear y recrear para calar finalmente en el público.

⁷⁴ MORIN, Edgar (2011). *El cine o el hombre imaginario*. Paidós. Barcelona.

El espectador de cine ocupa una posición en la que, frente a él, van desfilando los objetos de su deseo. Codicia lo que ve. Tiene una posición idéntica porque da 'alma' a las cosas que percibe sobre la pantalla:

“Las palabras «presencia subjetiva» son insuficientes. Se puede decir 'atmósfera'. Se puede decir sobre todo 'alma'” (Morin, 2011: 65).

Entendemos pues que la percepción cinematográfica tiene dos aspectos en términos psicológicos: el primitivo y el neurótico.

“Este sistema común está determinado por el doble, las metamorfosis y la ubicuidad, la fluidez universal, la analogía recíproca del microcosmos y del macrocosmos, el antro-po-cosmomorfismo. Es decir, exactamente los caracteres constitutivos del universo del cine” (Morin, 2011: 72).

Para él, las relaciones entre las estructuras de la magia y las del cine “sólo han sido sentidas intuitiva, alusiva, estética o fragmentariamente, el parentesco entre el universo del filme y el del sueño ha sido frecuentemente percibido y analizado”, y cita a Poisson (Cahiers du Mois) para afirmar que “la imagen soñada, debilitada, achicada, agrandada, aproximada, deformada y obsesionante del mundo secreto al que nos retiramos tanto en la vigilia como en el sueño, de esta vida más grande que la vida en la que duermen los crímenes y los heroísmos que no realizamos nunca, en la que se ahogan nuestras decepciones y germinan nuestros más locos deseos” (Morin, 2011: 75).

El cine es, por tanto y según lo explicado anteriormente, un sueño colectivo que permite a su público espectador mejorar la realidad con una ventaja sobre el mundo de la vigilia citado por Shakespeare o Cervantes.

Morin plantea en este punto los mecanismos comunes entre los sueños y el cine, una relación de proyección e identificación en el que el sujeto se ve proyectado en el mundo y absorbe el mundo en sí mismo.

“La proyección es un proceso universal y multiforme. Nuestras necesidades, aspiraciones, deseos, obsesiones, temores, se proyectan en el vacío no solamente en sueños e imaginaciones, sino sobre todas las cosas y seres... nuestras percepciones más elementales se hallan a la vez embrolladas y formadas por nuestras proyecciones⁷⁵ [...] En la identificación, el sujeto, en lugar de proyectarse en el mundo, absorbe el mundo en él. La identificación «incorpora en el yo el ambiente que le rodea» y lo integra afectivamente⁷⁶ [...] No basta, pues, aislar la proyección, la identificación y las transferencias recíprocas, hay que considerar igualmente el complejo de proyección-identificación que implica esas transferencias. El complejo de proyección-identificación-transferencia domina todos los fenómenos psicológicos llamados

⁷⁵ “Por diversos que sean los objetos y las formas, el proceso de proyección puede tomar aspecto de automorfismo, de antropomorfismo o de desdoblamiento. En la etapa automórfica –la única que ha interesado hasta ahora a los observadores de cine- «atribuimos a una persona a quien estamos juzgando los mismos rasgos de carácter y las tendencias que no son propias, todo es puro para los puros y todo impuro para los impuros. En otra etapa aparece el antropomorfismo, en el que asignamos a las cosas materiales y a los seres vivos «rasgos de carácter o tendencias» propiamente humanos. En una tercera etapa, puramente imaginaria, llegamos al desdoblamiento, es decir, a la proyección de nuestro propio ser individual en una visión alucinatoria en que se nos aparece nuestro espectro corporal”. (Morin, 2011: 82).

⁷⁶ “La identificación con otro puede concluir en «posesión» del sujeto por la presencia extraña de un animal, de un brujo o de un dios. La identificación con el mundo puede extenderse en cosmomorfismo, en el que el hombre se siente y cree microcosmos. Este último ejemplo, donde se abren complementariamente el antropomorfismo y el cosmomorfismo, nos revela que la proyección y la identificación se remiten una a la otra en el seno de un complejo global. La más trivial «proyección» sobre otro –el «me pongo en su lugar»- es una identificación de mí con él que facilita y reclama la identificación de él conmigo”. (Morin, 2011: 82-83).

subjetivos, es decir, que traicionan o deforman la realidad objetiva de las cosas, o bien que se sitúan deliberadamente fuera de esta realidad (estados anímicos, ensueños)” (Morin, 2011: 82-83).

En sus estudios, el autor también utiliza el término "participación". Así, la proyección-identificación o la participación actúan de manera ininterrumpida en nuestra que hacer diario, tanto privado como público⁷⁷. En la medida en que el público espectador identifica las imágenes de la pantalla cinematográficas con la vida real, pone en movimiento sus proyecciones-identificaciones propias de su realidad. Dicho de otra forma:

“Un primer y elemental proceso de proyección-identificación confiere, pues, a las imágenes cinematográficas la suficiente realidad para que las proyecciones-identificaciones ordinarias puedan entrar en juego. Dicho de otro modo, en el origen mismo de la percepción cinematográfica hay un mecanismo de proyección-identificación. En el cinematógrafo la participación subjetiva toma prestado el camino de la reconstitución objetiva... la impresión de vida y realidad propia de las imágenes cinematográficas es inseparable de un primer impulso de participación” (Morin, 2011: 87).

Hay que aclarar que esa participación no es activa y no es un acto. Esta participación de la que habla Morin es interior o sentida. La pasividad e impotencia que vive el espectador cuando recibe una narración le coloca en una situación regresiva, infantilizada. Morin concluye que las técnicas

⁷⁷ “Representamos un papel en la vida, no sólo con respecto al prójimo, sino también (y sobre todo) con respecto a nosotros mismo. El traje (ese disfraz), el rostro (esa máscara), la conversación (esas convenciones), el sentimiento de nuestra importancia (esa comedia), mantienen en la vida corriente ese espectáculo dad a uno mismo y a los otros, es decir, las proyecciones-identificaciones imaginarias”. (Morin, 2011: 86).

del cine son provocaciones, aceleraciones e intensificaciones de la proyección-identificación.

El cine es un sistema que intenta integrar al espectador el flujo de la película en el flujo psíquico del espectador (Morin, 2011: 94). El espectador pasivo está igualmente activo, 'hace' la película tanto como su autor.

Para el autor francés la identificación primaria del cine es la identificación del espectador con un personaje de la pantalla, este es uno pequeño aspecto de los fenómenos más amplios de la proyección-identificación. Lo más interesante en este punto es cómo se fijan las personalidades en diferentes personajes. Lo capital es la proyección-identificación poliformal. La identificación con un personaje, con una estrella, muestra a su vez las distancias insalvables y acentúa que la identificación es limitada. La participación polimorfa supera el marco de los personajes y puede sumergir al espectador en el ambiente y también en la acción de la película.

La proyección-identificación polimorfa abarca y une a un personaje, pero también a todos los personajes, objetos, paisajes, es decir, al universo del filme en su conjunto. En palabras de Morin, "participamos en una totalidad de seres, cosas, acciones, que acarrea el filme en su flujo. Nos vemos atrapados en un braceo antro-po-cosmomórfico y micro-macroscópico. El antro-po-cosmomorfismo es el coronamiento de las proyecciones-identificaciones del cine" (Morin, 2011: 99). Es por medio de éstas cuando el cine completó su transformación, su evolución, de

cinematógrafo en cine. En Morin, la participación afectiva está concebida como la etapa genética y fundamento estructural del cine.

Para el espectador la identificación con lo semejante y lo extraño, debido al carácter polimorfo de la identificación, evidentemente, basada en la diversidad de los filmes, guía el sentir ecléctico del gusto del público.

“El cinematógrafo, al desarrollar la magia latente de la imagen, se ha llenado de participaciones hasta metamorfosearse en cine. El punto de partida fue el desdoblamiento fotográfico, animado y proyectado sobre la pantalla, a partir del cual se puso en marcha en seguida un proceso genético de excitación en cadena. El encanto de la imagen y la imagen del mundo al alcance de la mano han determinado un espectáculo, el espectáculo ha excitado un prodigioso despliegue imaginario, la imagen-espectáculo y lo imaginario han excitado la formación de nuevas estructuras en el interior del filme. El cine es el producto de este proceso. El cinematógrafo suscitaba la participación. El cine la excita y las proyecciones-identificaciones se abren, se exaltan en el antropocosemomorfismo [...] El cine, al mismo tiempo que es mágico, es estético; al mismo tiempo que es estético, es afectivo. Hay que considerar esos fenómenos mágicos como jeroglíficos de un lenguaje afectivo” (Morin, 2011: 104-105).

El trabajo de Edgar Morin sigue completamente vigente. Su influencia sigue viva en muchos autores y perspectivas y a partir de los años 50 y durante el Siglo XX se termina de constatar el enfoque sobre el espectador para construir después una teoría que tiene diferentes ángulos

y ópticas. En este trabajo nos serán de gran utilidad los siguientes enfoques:

1) ¿Cuál es el deseo del espectador que va al cine?

Esta pregunta plantea el interrogante de la naturaleza del deseo que nos empuja a ir al cine y contemplar sin hablar ni pestañear durante dos horas o más una pantalla sobre la que se proyectan imágenes. El que acude, ¿qué busca en estas salas? O también podemos preguntarnos, ¿qué obtiene por la entrada que se compra? Para Aumont esta es la respuesta: “el espectador de cine suele ser un refugiado que trata de llenar una pérdida irreparable, aunque sea al precio de una regresión pasajera, socialmente reglamentada, durante el tiempo de una proyección” (Aumont et al., 1985: 245).

2) ¿Qué sujeto-espectador está inducido por el dispositivo cinematográfico?

En las salas de cine se activan una serie de mecanismos concretos que, en la oscuridad, suspenden la motricidad y hacen que adquieran más importancia y relevancia las funciones visuales y auditivas. El sujeto, seducido por el cine, se reencuentra con alguna de las cosas que ya ha vivido en lo imaginario: sentimiento de exclusión, de identificación, pulsión voyeurística, impotencia motriz y predominio de la vista y del oído.

3) ¿Cuál es el régimen metapsicológico del sujeto-espectador durante la proyección de las películas?

Es un problema de ubicación; debe situarse con respecto a los estados cercanos del sueño, de la ensoñación, de lo fantasmagórico, de la alucinación, de la hipnosis...

4)¿Cuál es el lugar del espectador en el desarrollo del filme propiamente dicho?.

“¿Cómo constituye el filme a su espectador en la dinámica de su avance?. Durante la proyección y después, en el recuerdo, ¿se puede hablar de un trabajo del filme, por parte del espectador, en el sentido en que Freud habla de un trabajo del sueño?” (Aumont et al., 1985: 246).

Es por todo esto que un desarrollo de una teoría del espectador ideal, cuyas particularidades nos llevarían a crear una figura de espectador que coincida con cada persona concreta, para cada película, para cada fase de su desarrollo vital, nos hace responder a una cuestión esencial que es el proceso de identificación del espectador en las películas. Tal y como nos dice Morin, el espectador constituye el cine mismo, éste no es nada sin él.

¿Cómo funciona la **identificación del espectador de cine** en las películas? El acercamiento entre el espectador y el sujeto psicoanalítico es posible gracias a unas analogías que han creado múltiples controversias. Para comprender cómo funciona la identificación del espectador es esencial diferenciar de manera clara la identificación psicoanalítica.

Llegados a este punto, vamos a hablar y a utilizar las teorías de Sigmund Freud sobre la identificación, más tarde reinterpretadas por psicoanalistas como Lacan. Nos dice que más allá de ser un mecanismo psicológico que distingue a los otros es a la vez el mecanismo básico para la constitución imaginaria del yo.

La identificación primaria es un concepto que han utilizado muchos autores. Freud denominó a esto mismo la identificación directa e inmediata que se produce antes de la búsqueda del objeto.

“La identificación primaria, señalada por el proceso de la incorporación oral, sería «la forma más originaria del vínculo afectivo con un objeto» y esta primera relación con el objeto, en este caso la madre, se caracterizaría por una cierta confusión, una cierta indiferenciación entre el yo y el otro” (Aumont et al., 1985: 248)

Para Freud, durante los primeros años de vida, el sujeto humano se encuentra en un estado de inferencia en el que el objeto y el sujeto, el yo y el otro, todavía no se han ubicado de manera independiente. Durante esa etapa, no podría por tanto distinguir entre la búsqueda del objeto y la identificación del objeto. Según otros autores como Aumont, teórico que ya ha aparecido en esta tesis doctoral, esta identificación del objeto no se puede separar de la experiencia que se denomina **fase del espejo**, fase que constata la posibilidad de una relación dual entre el sujeto y el objeto, esto es, entre el yo y el ello.

La teoría de Jacques Lacan nos va a dar la posibilidad de desarrollar una idea de lo simbólico que es el objetivo de todo este desarrollo.

Durante la denominada fase del espejo, el niño todavía se encuentra en un estado de impotencia motriz, no se coordina bien y, al descubrir en el espejo su propia imagen consigue identificarse a sí mismo mientras percibe lo semejante como otro.

Los fenómenos perceptivos son mediadores de cualquier proceso de identificación de información por parte del espectador. Según explica el propio Kant, el espectador pone de su parte ciertos elementos que facilitan la comprensión de lo narrado.

Para formar su propio yo, es fundamental que el niño se mire y se reconozca en el espejo, al menos así lo explica Lacan.

“Jacques Lacan insiste en que este primer esbozo del yo, esta primera diferenciación del sujeto, se constituye sobre la base de la identificación con una imagen, en una relación dual, inmediata, propia de lo imaginario; esta entrada en lo imaginario precede el acceso a lo simbólico” (Aumont et al., 1985: 249).

La teoría acuñada por el autor francés sobre el niño y la teoría del espejo ha sido utilizada posteriormente para establecer una serie de analogías entre el niño y el espectador de cine. Así lo han hecho autores como Jean Louis Baudry, Aumont, Marie y Bergala.

- La primera analogía tiene que ver con el espejo y la pantalla de cine como formas físicas que se parecen. Ambos tienen una superficie limitada y muchas veces rectangular. Esta propiedad nos permite

aislar un objeto del mundo y al mismo tiempo constituirlo en objeto total⁷⁸. No todos los teóricos están de acuerdo con esta afirmación, de hecho, Christian Metz dice que una pantalla de cine no devolverá jamás la imagen del espectador y Roland Barthes asegura que estamos excluidos de dicha imagen.

- La siguiente analogía tiene que ver con la impotencia motriz del niño y la postura de espectador ante la pantalla del cine.

“La pantalla que nos refleja la imagen de otros cuerpos, la posición sentada en inmóvil, la sobrevalorización de la actividad visual centrada en la pantalla a causa de la oscuridad ambiente imite o reproduzca parcialmente las condiciones que han presidido, en la infancia, la constitución imaginaria del yo después de la fase del espejo” (Aumont et al., 1985: 250).

La identificación en un segundo plano está ligada también con el complejo de Edipo. Se puede decir que el complejo es el eje central de la teoría de la formación de la personalidad que idea Freud. La crisis que vive el niño durante ese conflicto encuentra su resolución a través de las identificaciones secundarias.

“Donde las escenas de agresión, físicas o psicológicas, son frecuentes, se trata de un recurso dramático básico; predispuesto a una fuerte identificación, el espectador se encuentra a menudo en una

⁷⁸ “Es cosa sabida que el cuadro de cine se resiste a ser percibido en su función de corte, y que el objeto más parcial, el cuerpo más fragmentado, tiene una función, ante la mirada del espectador, de objeto total, de objeto retotalizado por la fuerza centrípeta del cuadro. Por ejemplo, la mayor parte de los primeros planos del cine clásico. Muy pocos cineastas han tenido el proyecto, ideológicamente perturbador para el espectador, de trabajar el cuadro en su función de corte. En el cine moderno, citemos a Jean-Marie Stradub, cuyos filmes testimonian en cada plano esta concepción diferente del cuadro”. AUMONT, Jacques; BERGALA, Alain; MARIE, Michel; VERNET, Marc (1985). *Estética del cine. Espacio fílmico, montaje, narración, lenguaje*. Paidós Comunicación. Barcelona. (pág. 250).

posición ambivalente al identificarse a la vez con el agresor y el agredido, con el verdugo y la víctima. Ambivalencia cuyo carácter ambiguo es inherente al placer del espectador en este tipo de secuencias, sean las que fueren las intenciones conscientes del realizador, y que está en la base de la fascinación ejercida por el cine de terror o de suspense”, (Aumont et al., 1985: 252).

Podemos decir, por tanto, que la salida a la crisis que instaura el conflicto edípico se produce a través de la identificación. El sujeto abandona las confrontaciones, localiza identificaciones secundarias, el lugar donde desarrollar las diferentes instancias del yo, el superyó y el ello.

Lacan incide en la función imaginaria del yo. Para él, la evolución que forma el yo es el principio de base de la construcción imaginaria del yo. Esto significa que el yo se define a través de una identificación con la imagen de los de más (por otro y para otro). El yo es la unificación de una suerte de identificaciones, se dedica desde el principio de los tiempos a lo imaginario, se constituye a través de identificaciones sucesivas. Se construye como una instancia imaginaria en la que el sujeto tiende a alinearse y es la condición indispensable de la localización del sujeto por sí mismo, de su acceso al lenguaje y a lo simbólico. Así nos lo cuenta también Aumont (Aumont et al., 1985).

Por otro lado, las experiencias culturales van a ser las encargadas de llenar de contenido esas identificaciones durante la vida de la persona, dando sentido a esas identificaciones secundarias. Esto

significa que el cine va a ser una de estas experiencias culturales, de hecho, juega un papel privilegiado en cuanto a estas identificaciones.

“El ideal del yo, por ejemplo, continuará construyéndose y evolucionando por identificación con modelos muy diversos, parcialmente contradictorios, reencontrados por el sujeto tanto en su experiencia real como en su vida cultural. El conjunto de esas identificaciones, de origen heterogéneo, no forma un sistema relacional coherente, sino que más bien parecería una yuxtaposición de ideales diversos más o menos compatibles entre sí”⁷⁹.

Para otros autores existe otra característica importante que define al espectador de cine y es, básicamente, que el sujeto se encuentra en '**estado de falta**'. Se trata de un estado en el que se instaura la regresión. Freud dice que la identificación representa la forma más primitiva del comportamiento afectivo. En ese paso, la identificación es una regresión a un estado anterior de la relación con el objeto, un estadio más primitivo.

Este proceso, esta regresión, se localiza sobre un estado de falta. Puede tratarse de una reacción hacia el objeto perdido (como puede ser el caso del duelo) o un estado de permanente soledad. Freud dice que, en ocasiones, cuando hemos perdido un objeto o nos hemos visto obligados a renunciar a él, nos resarcimos identificándonos con dicho objeto.

“El cine es una experiencia cultural consentida, relativamente consciente, y que el espectador del filme sabe bien, como el lector de novela, que esta experiencia excluye a priori toda elección objetual por la

⁷⁹ AUMONT et al. (1985). Op. cit. (pág. 256).

razón evidente de que el objeto figurado sobre la pantalla es ya un objeto ausente, una efigie, un «significante imaginario» como diría Christian Metz. No es menos importante que la elección de entrar en una sala de cine revela siempre, más o menos, una regresión consentida, un ponerse entre paréntesis con respecto al mundo, que viene precisamente de la acción, de la elección del objeto y de los riesgos, en provecho de una identificación con el universo imaginario de la ficción. Y este deseo de regresión (incluso ritualizado socialmente: ir al cine es una actividad cultural aceptada y de pocas consecuencias) es el índice de que el espectador de cine sigue siendo, más allá de las legitimaciones culturales, un sujeto en estado de falta, víctima del duelo y la soledad. Esto no sire para el espectador de televisión, mucho menos sumido en un estado de retiro y soledad, y mucho menos inclinado a una fuerte identificación” (Aumont et al., 1985: 257-258).

La identificación se ubica en un estado que denominamos de carencia. Cuando existe una demanda, como dice Guy Rosolato, la carencia podría tratarse del rechazo del otro a cumplir lo demandado. Cuando la satisfacción se rechaza o el rechazo de una voluntad se opone, la identificación ya está en marcha. El deseo se articula con una carencia, con un retraso de la satisfacción que lanza al sujeto de deseo y al espectador a que persiga la satisfacción imposible. La identificación primordial es diegética:

“Sin duda este nivel estructural profundo, en que todos los relatos se parecen, es el primero en atraer la atención del espectador por el simple hecho de que hay relato. Esta identificación diegética primordial es una reactivación profunda, aún relativamente indiferenciada, de las

identificaciones de la estructura edípica: el espectador, y también el auditor o el lector, sabe que ahí, en ese relato del que él está ausente en persona, se desarrolla alguna cosa que le concierne en lo más profundo y que se parece demasiado a sus propias peleas con el deseo y la ley para no hablarle de sí mismo y de su origen [...] Se trata del nivel más arcaico de la relación sujeto-espectador con el relato fílmico y se tienen en muy poca consideración los valores culturales que permiten diferenciar y jerarquizar los relatos según su calidad o su complejidad. En este nivel, el filme más frustrado y el más elaborado son susceptibles de ‘engancharnos’ por igual: todo el mundo ha pasado por la experiencia, en la televisión, de dejarse ‘atrapar’ en la identificación con el relato de un filme que juzga, por lo demás (intelectual, ideológica o artísticamente), indigno de interés, igual que por un filme reconocido como una obra de arte” (Aumont et al., 1985: 269).

Por lo tanto, sobre la identificación primordial podemos construir identificaciones diegéticas en cualquier relato fílmico. Esta identificación es la que permite reconstruir o desarrollar al espectador la historia al completo en su cabeza, dando coherencia y sentido.

Por qué unas identificaciones funcionan y otras no lo estudia la psicología. Esta ciencia intenta dar claves de análisis. Se parte de la idea de que cuando estamos hablando de cierto filme estamos en realidad hablando del recuerdo de dicha película. De un recuerdo que ya ha sido reelaborado y que ha sido objeto luego de una reconstrucción. Esto se debe a la necesidad que tienen nuestros pensamientos de dar coherencia y se fundan básicamente en nuestros recuerdos y experiencias pasadas.

“El espectador, al recordar, tiende a creer que se ha identificado por simpatía con este o aquel personaje, a causa de su carácter, de sus rasgos psicológicos dominantes, de su comportamiento general, un poco como en la vida se siente globalmente simpatía por alguien a causa, creemos, de su personalidad” (Aumont et al., 1985: 270).

Para los autores franceses que hemos citado en esta parte de esta tesis doctoral, la identificación secundaria en el cine es una identificación que tiene que ver con el personaje como figura del semejante dentro de la ficción, el personaje como foco de los deseos afectivos del espectador pero nos advierten de que sería un error creer que la identificación es un efecto de la simpatía que se puede sentir por este o aquel personaje. Se trata, en realidad, de un proceso inverso que nos define Freud: no a causa de la simpatía se identifica uno con alguien sino que la simpatía nace solamente de la identificación. La simpatía es, por lo tanto, el efecto y no la causa de la identificación.

Se dan de este modo 'identificaciones parciales', reacciones a partir de un solo rasgo por lo que no se tiene por qué sentir ningún tipo de simpatía. Es decir, Leónidas puede atraernos por su fortaleza pero podemos estar completamente alejados de su furia o de su frialdad a la hora de matar al enemigo.

Todo esto plantea cuestiones en torno a la moralidad. Se plantea entonces que el espectador es manejable y, como hemos ido avanzando a lo largo de todo este trabajo, nos parece capital conocer el manejo que es

capaz de llevar a cabo un director de cine. Efectivamente, un director puede hacer que el espectador se sienta inducido a identificarse con un personaje en concreto. Por lo general, creemos que lo que consigue Snyder en '300' es que, si anhelas ser como alguno de sus protagonistas, sea por Leónidas y no por Jerjes. E importa poco que en tu vida diaria, en tu realidad, no tengas nada en común en cuanto a personalidad, carácter o ideología.

“La pérdida de prevenciones del espectador de cine le inclina a poder simpatizar, por identificación, con cualquier personaje, siempre que la estructura narrativa le lleve a ello [...] Esta verificación puede explicar también el fracaso, por ingenuidad, del cine ‘edificante’ que postula que el carácter y las acciones del ‘personaje bueno’ deben bastar para arrastrar la simpatía y la identificación del espectador” (Aumont et al., 1985: 271).

Este tipo de consideraciones son aplicables a numerosas películas de géneros estables realizadas por Hollywood. Y así es como la megafactorial mundial de cine consigue crear principios, reglas o normas de contenido y forma.

Tal y como hemos apuntado en otros apartados de la presente tesis doctoral, la identificación con determinados personajes es posible gracias a la estereotipación. Como Leónidas tiene que formar parte del nosotros necesariamente, en la pantalla será fuerte, bondadoso, casi perfecto. Tal y como nos recuerdan Aumont y el resto de autores (Aumont et al., 1985: 272): “esta tipología tiene por efecto reactivar de manera absolutamente comprobada, en un nivel a la vez frustrado y profundo, los afectos surgidos directamente de las identificaciones con los papeles de la situación

edípica: identificación con el personaje portador del deseo contrariado, admiración por el héroe que figura el ideal del yo, temor ante una figura paternal, etcétera”.

Y como no podía ser de otra manera, todo esto, la utilización de la psicología para idear un filme, tiene como objetivo evitar una catástrofe económica. Es decir, se trata de hacer un proyecto válido y apto para el gusto de la mayoría.

“No es menos cierto que este sustrato arcaico de toda identificación con el personaje no se podría explicar, sin una simplificación exagerada, los mecanismos complejos de la identificación diegética en el cine, y en particular de los dos caracteres más específicos de esta identificación. Primero: la identificación es un efecto de la estructura, una cuestión de lugar más que de psicología. Segundo: la identificación con el personaje no es nunca tan masiva y monolítica, sino, por el contrario, extremadamente fluida, ambivalente y permutable en el curso de la proyección del filme, es decir, de su construcción por el espectador” (Aumont et al., 1985: 272).

La identificación no es arte de magia. Pasa por la situación. Alfred Hitchcock lo explicaba así: “Tomemos un ejemplo, el de una persona curiosa que entra en la habitación de alguien y rebusca en los cajones. Muestras al propietario de la habitación subiendo las escaleras, luego vuelves a la persona que registra y el público siente la necesidad de decirle: «cuidado, alguien sube por la escalera». Aunque una persona que rebusca en los cajones no tiene necesidad de ser un personaje simpático, el público tendrá siempre una aprensión en su favor”⁸⁰.

⁸⁰ TRUFFAUT, François y SCOTT, Helen (1974). *El cine según Hitchcock*. Editorial Alianza. Madrid. (pág. 84). Para Jacques Aumont: “Esta ley empírica de la identificación según Hitchcock, ilustrada con

Veremos durante el análisis de las cintas seleccionadas que la identificación va a ser más favorable a Leónidas que a Jerjes por ejemplo y que esto no es del todo casual porque tenemos una serie de preferencias psicológicas. Roland Barthes nos dice lo siguiente sobre este asunto:

“La identificación no tiene preferencias psicológicas; es una pura operación estructural; yo soy aquel que ocupa el mismo lugar que yo. Devoro con la mirada toda red amorosa, y localizo el lugar que sería el mío si formara parte de ella. Percibo no analogías sino homologías...la estructura no tiene preferencias; por eso es terrible (como una burocracia). No se le puede suplicar, decirle: «Mira, yo soy mejor que H...». Inexorablemente ella responde: «Estás en el mismo lugar; por lo tanto tú eres H...». Nadie puede pleitear contra la estructura”⁸¹.

Tal y como venimos desarrollando en este apartado, la identificación no se considera entonces un fenómeno monolítico, estable o permanente a lo largo de una misma película. Cada secuencia o cada situación diferente puede por sí misma relanzar la identificación, redistribuir los papeles y también el lugar que ocupa el espectador. Por lo que podemos decir que no es extraño que el espectador se identifique en cada secuencia con uno o varios personajes a la vez aunque se trate de papeles realmente contradictorios.

maestría en “Marnie, la ladrona” (1964), tiene el mérito de ser muy clara en un punto esencial: la situación (aquí, alguien que está en peligro de ser sorprendido) y la manera en que está propuesta al espectador (enunciación) es lo que va a determinar casi de modo estructural la identificación con tal o cual personaje en determinado momento del filme” (AUMONT et al., 1985: 273).

⁸¹ BARTHES, Roland (1980). *S/Z*. Editorial Siglo XXI. Madrid. (pág. 167).

Así, se puede satisfacer el placer narcisista o el sentimiento de carencia y angustia que podemos encontrar en un personaje. Cabe señalar que la identificación es siempre más fluida y frágil durante el visionado de una película que durante su recuerdo.

“El cine no está hecho para permitir al espectador reencontrarse (teoría de la regresión narcisista), sino sobre todo para sorprender, para asombrar: se va al cine –todo el mundo- en busca de simulaciones más o menos terribles, y no de una ración de sueños. En busca de un poco de terror, de algo de lo desconocido...cuando estoy en el cine, soy un ser simulado...de lo que habría que hablar es de la paradoja del espectador”⁸².

¿Cómo es la relación entre el espectador de cine y la violencia en las películas?

'El león de Esparta', '300' y '300: el origen de un imperio' son tres películas que utilizan la violencia hasta el límite de su tiempo. La violencia, como veremos, va de menos a más y eso tiene que ver con la cultura en la que estamos inmersos.

La relación entre el ser humano y la violencia es una relación estrecha. La violencia acompaña al hombre a lo largo de toda su historia y podemos decir, sin temor a equivocarnos, que esto será así hasta el final de su existencia.

Establecer una relación es complicado y genera polémica. No queremos hablar en este punto de la presente tesis de la violencia desde un punto de vista antropológico, sociológico o cultural. Lo que pretendemos es

⁸² AUMONT, Jacques; BERGALA, Alain; MARIE, Michel & VERNET, Marc (1985). *Estética del cine. Espacio fílmico, montaje, narración, lenguaje*. Paidós Comunicación. Barcelona. (pág. 288).

marcar el estado de la cuestión de la violencia en torno al cine y la relación que se puede establecer entre esta y el espectador.

La violencia es un tema eminentemente humano y complejo. Teorizar sobre este asunto nos llevaría, con toda seguridad, a un callejón sin salida. No en vano, se trata de una de las discusiones científicas con menos consenso. La violencia se percibe y, por tanto, se define en función de los valores que ostenta el grupo social y la cultura referente.

“Aunque no todas las investigaciones hacen alusión explícitamente, parece claro que la violencia es un constructo social. Como tal debe ser enmarcado en un contexto histórico cultural determinado”⁸³.

Uno de los grandes expertos en violencia en España es el psiquiatra Luis Rojas Marcos. Apuesta por la idea de que es el instinto de supervivencia el que nos hace ser agresivos o quizá violentos, en ningún caso crueles. Para este especialista, la crueldad se aprende y se adquiere con los años, normalmente en los primeros años de vida y de manera realmente rápida.

“La agresión maligna no es instintiva sino que se adquiere, se aprende. Las semillas de la violencia se siembran en los primeros años de la vida, se cultivan y desarrollan durante la infancia y comienzan a dar sus frutos malignos en la adolescencia. Estas simientes se nutren y

⁸³ RODRIGO ALSINA, Miquel (2003). Repensar la violencia desde la cultura, en *Trípodos extra*. Universidad Ramón Llull. Barcelona. Págs. 85-98. El lugar destacado que la violencia ha ido ocupando con el paso de los años como objeto de comunicación, preocupación, alarma social, análisis y estudio desde diferentes ópticas, ha sido, en cierto modo, tardío. Hannah Arendt ya advirtió, en los años sesenta del siglo veinte, que nadie podía ni debía permanecer ignorante ante el enorme papel que la violencia ha desempeñado siempre en los asuntos humanos.

crecen estimuladas por los ingredientes crueles del medio hasta llegar a formar parte inseparable del carácter del adulto. Los seres humanos heredamos rasgos genéticos que influyen en nuestro carácter. Pero nuestros complejos comportamientos son el producto de un largo proceso evolutivo condicionado por las fuerzas sociales y la cultura. La violencia constituye una de las tres fuentes principales del poder humano; las otras dos son el conocimiento y el dinero”⁸⁴.

Sin embargo, Rojas Marcos también explica que en realidad el cine y la televisión no son fuerzas malignas aunque sí que mantiene un punto de preocupación con respecto a los contenidos que se ofrecen al público, sobre todo cuando todo esto tiene que ver o afecta a niños.

La violencia, en todo caso, es una cualidad tan humana y omnipresente que es inevitable. Existe una creencia antigua que asegura que la agresión cruel es una fuerza del instinto humano y es algo puramente biológico.

Según esta argumentación, el hombre es malvado, avaricioso, cruel: un lobo para el propio hombre dice Plauto y retoma Thomas Hobbes en su *Leviatán* (1651). Negar todo esto en este siglo sería un tanto ingenuo. Asistimos a un momento histórico en el que líderes mundiales como Donald John Trump y sus ideas racistas copan todos los informativos. “America first” (Estados Unidos primero, lema que recuerda al primer verso de la letra del himno alemán: 'Alemania über alles' o 'Alemania por encima de todo' que prevaleció desde 1922 hasta el fin del III Reich, cuando fue sustituido por otra parte de la letra original -la tercera estrofa-

⁸⁴ ROJAS MARCOS, Luis (1998). *Las semillas de la violencia*. Espasa Calpe. Madrid. (pág. 15).

del alemán August Heinrich Hoffmann von Fallersleben) dijo el día de su toma de posesión y si para ello hay que ser cruel con México, así se hará.

Las dificultades que encontramos en cualquier estudio que intenta relacionar a los medios de comunicación de masas con la violencia son dos. Antes tenemos que tener presente que estos estudios se basan en la televisión y no en el cine.

En primer lugar, sean cuales sean sus conclusiones, estas siempre van a estar sujetas a la definición de base de violencia con la que se haya decidido trabajar y esto va a condicionar verdaderamente sus resultados. En segundo lugar, gran parte de los estudios que se han realizado sobre la televisión y el comportamiento violento en niños y adolescente (que son los principales grupos de riesgo) suelen caer en el error de aislar en un único factor las causas del comportamiento agresivo, cruel, violento dado en los espectadores de menor edad o de los conflictos violentos/delictivos que se producen en la realidad y no tienen en cuenta otros factores que consideramos que sí se deberían abordar.

Muchos estudios estadísticos relacionan de manera directa la introducción de la televisión en los hogares con el aumento de comportamientos violentos, índices delictivos y crímenes... pero se olvidan de hablar de la educación, del aumento en la venta de armas, del consumo de drogas o el empobrecimiento de las clases trabajadoras. Consideramos que no se puede explicar la violencia a través de un solo factor.

Si aceptamos que la violencia es producto de multitud de factores, aceptamos también que un niño no es violento por ver ciertos contenidos televisivos o por jugar a videojuegos. Afirmamos también que la violencia filmada influye en la violencia real de un niño según el nivel de violencia con el que el pequeño conviva. Podríamos decir sin miedo a equivocarnos que ver películas del estilo de '300' no hará que un joven se convierta en un sanguinario espartano, aunque sí que consideramos que este tipo de contenidos de marcado carácter ideológico puede reforzar ideologías e incluso maneras de actuar.

Otros especialistas aseguran que la falta de consenso científico en torno a la violencia es un mito, un mito que favorece a los grandes conglomerados mediáticos para que puedan seguir ofreciendo contenidos verdaderamente violentos sin que se tengan en cuenta las posibles consecuencias. ¿Qué sería de Hollywood sin películas de acción?

El espectador de cine de acción se siente atraído por la violencia que este tipo de películas ofrece. Esta atracción presentada se debe a su falta de cotidianidad. Como es algo que se sale de lo común y que cambia, aunque solo sea unos instantes, nuestra propia recepción de la realidad. Pero esta atracción no es exclusiva del cine.

“Desde los albores de la civilización, y en casi todas las culturas, los hombres y las mujeres, mayores y pequeños, han sentido una profunda fascinación por los relatos y las escenas de violencia” (Rojas Marcos, 1998: 165).

El cine no ha 'inventado' la violencia si no que se aprovecha de ella al igual que se aprovecha de la historia o del amor. La violencia atrae al ser humano desde el principio de los tiempos. Los ejemplos más claros pueden ser el circo romano o las ejecuciones públicas.

“En todas las épocas de la civilización la gente se ha deleitado con relatos de atrocidades. Por lo general, estas narraciones incluyen una víctima y la descarga de la agresión despiadada sobre ella. A veces, para satisfacer al espectador, la escena concluye con el ultrajado saldando cuentas con el verdugo. Muchas de las imágenes y descripciones que nos fascinan a los adultos están impregnadas de la misma agresividad folclórica que caracteriza las fábulas de los cuentos infantiles e incluyen la violencia más gráfica. Este atractivo de la crueldad como espectáculo no ha desaparecido a pesar de la evolución y el progreso” (Rojas Marcos, 1998: 20).

La violencia nos gusta desde que somos niños. Muchos de los cuentos folclóricos con los que nos criamos contienen un contenido verdaderamente agresivo y violento que, normalmente, está destinado a crear conciencia dentro de nuestras mentes infantiles. ¡A Caperucita se la come un lobo!

“No nos encontramos psicológicamente muy lejos de los patricios romanos de antaño o de las multitudes entusiasmadas que asistían a las torturas y ejecuciones públicas. El sustituto moderno del circo o del patíbulo son las escenas del cine y la televisión que representan toda la variedad existente de agresión maligna entre las personas [...] Quizá sea

este fenómeno, al menos en parte, el motivo por el que estos medios están tan íntimamente entramados en nuestra cultura [...] Hoy en día vivimos en una cultura de fascinación por la violencia, pero en el fondo es una cultura de identificación con las víctimas”; ello hace que aunque en la actualidad “la agresividad que cautiva a la mayoría de los hombres y las mujeres se caracteriza por ser intrigante, morbosa, repetitiva, predecible y, sobre todo, irreal, las personas normales no disfrutan de escenas auténticas de brutalidad o sadismo, sólo deleita al espectador si éste, a un nivel más o menos consciente, sabe que la escena no es veraz; cualquiera que haya presenciado un asesinato de cerca reconoce que es algo desagradable, sobrecogedor y horripilante, y que su atractivo como espectáculo está altamente sobrevalorado” (Rojas Marcos, 1998: 20 y 166).

La fascinación hacia la violencia puede deberse a su papel como agente de control social o la necesidad que tienen algunas personas de llegar a estar en contacto con algo más real y verdadero que solo puede encontrarse en el cine. Para el profesor de psicología Miguel Clemente Díaz la violencia atrae a los adultos por “el componente ilusorio que conlleva: vemos reflejado en la pantalla aquello que no existe, lo que sólo unos pocos desalmados serían capaces de hacer. Nos llama la atención cómo algunas personas son capaces de realizar lo que nadie sería capaz de hacer [...] ¿Y entre los niños, por qué gusta la violencia?: porque la no violencia sólo se puede aceptar, comprender y valorar si alguien, un adulto, explica al menor que la vía de la razón es la única válida. La televisión, el cine, los dibujos animados, no explican ni razonan,

normalmente sólo transmiten acción...no se explica nada a los niños, por lo que éstos no pueden entender el sentido de la no violencia”⁸⁵.

Antes, podía quedar de manera más o menos clara que se utilizaba la violencia en el cine para apaciguar al espectador e incluso para dotarle de una dosis de conciencia. Ahora, esta concepción se pone en duda en la era de la postmodernidad.

“Una moda especial está penetrando la cultura occidental: la atracción por lo vil, por lo despreciable, por el elemento más bajo e infame. Aunque esta corriente no es totalmente nueva, ahora parece más incisiva, extendida y aceptada” (Rojas Marcos, 1998: 172). También es cierto que “cuanto más verdaderas son las escenas de violencia, más necesita la audiencia deshumanizar a los protagonistas para poder tolerar el espectáculo...se mantienen a una distancia psicológica segura, lo que ayuda a la industria del cine y a las cadenas televisivas a preservar el valor lúdico de las imágenes cruentas” (Rojas Marcos, 1998: 167).

En su trabajo, Rojas Marcos termina por desmentir la influencia tan poderosa que algunos atribuyen a las escenas de violencia que se ven en el cine o la televisión, especialmente en el caso de los adultos. Pero sí que desaconseja que se produzcan y distribuyan contenidos con valores negativos en los medios de comunicación de masas sobre todo cuando los espectadores potenciales son niños.

⁸⁵ CLEMENTE DÍAZ, Miguel (2005). "Violencia, medios de comunicación y niños y jóvenes", en SANMARTÍN, José; GRISOLÍA, James S. & GRISOLÍA, Santiago. *Violencia, televisión y cine*. Ariel. Barcelona. Págs. 67-85.

“No es ni tan poderosa como unos creen ni tan apocalíptica como otros advierten. Los medios no implantan mecánicamente actitudes en la cabeza del público ni mucho menos inducen comportamientos específicos. La verdad es que el ser humano normal, aunque utilice la imitación para incorporar ciertas conductas que observa a su alrededor, aprende muy pronto en su desarrollo a percibir con claridad la diferencia entre fantasía y realidad, a discriminar entre comportamientos aceptables y prohibidos. Los medios de comunicación, por sí solos, no tienen el poder de alterar esta capacidad innata y adaptativa” (Rojas Marcos, 1998: 184).

Aún así, encontramos estudios desde los años 70 que sí que apuntan a que existe una cierta unidireccionalidad desde el visionado de violencia y el comportamiento real⁸⁶. Sin embargo, estos estudios se centran solo en niños pequeños y no tienen recorrido en cuanto a la adolescencia o la edad adulta.

¿Qué pasa con los héroes y los villanos?

“La diferencia, dejando aparte la naturaleza atractiva o no del agresor, radica fundamentalmente en los motivos de su violencia... lo hace para salvar el mundo. Los malvados... tienen por lo común móviles indeseables, muy alejados de impartir justicia o restablecer la paz. En ocasiones, en demasiadas ocasiones, las acciones más violentas parecen quedar justificadas por las razones que las promueven. Y así, muchos

⁸⁶ Los más importantes estudios citados y analizados en SANMARTÍN, José; GRISOLÍA, James S. & GRISOLÍA, Santiago (2005). *Violencia, televisión y cine*. Ariel. Barcelona, tienen en sus muestras de estudio niños de edades comprendidas entre los 6-8 años y los 14-18 años.

buenos, es decir gentes con móviles altruistas y beneficiosos para la humanidad, suelen ser más violentos que el más violento de los malos” (Sanmartín, 2005: 21).

Las narraciones hollywoodienses son especialistas a la hora de diferenciar entre los buenos y los malos. “Los agresores, en definitiva, deberían ser tipos desagradables, con móviles indeseables, sin sentido del humor, que se manchasen de sangre cuando matan y que, finalmente, deberían ser castigados por lo que hacen. Es terrible que la violencia en las pantallas no reciba su justo castigo. Es frecuente, incluso, que las chicas caigan rendidas –y no a los pies precisamente-, ante el protagonista violento. Y así aumenta el atractivo del agresor, que puede llegar a erigirse en modelo a imitar. Es necesario que la violencia no se vea recompensada y que, además, el castigo quede cerca de la escena en que el acto violento sucede” (Sanmartín, 2005: 22).

Podemos decir en este punto que existe una influencia mutua entre los valores culturales y los contenidos en el cine. Esto no debería por qué explicar los actos delictivos que ocurren en la realidad. Creemos que existen muchos otros factores que explicarían los sucesos que se producen en la realidad y que culpar a los medios de masas no sería lo más correcto.

“Las leyes no tienen vocabularios que distingan entre la violencia inocua y la perjudicial. Además, la diferencia entre agresión justificada y gratuita es, con frecuencia, cuestión de gusto personal y del momento psicológico del observador. No son pocos los que recalcan que muchas cintas violentas no hacen daño, simplemente entretienen [...] El

problema no es la violencia en la pantalla, sino en la sociedad en que vivimos. **En gran medida, el ataque y la retórica contra los medios son formas de evadir los verdaderos problemas sociales:** el crimen, la pobreza, las grandes desigualdades económicas, la intolerancia, el racismo o las drogas [...] Cómo reflejar la agresividad que realmente existe en nuestra sociedad sin explotarla ni fomentarla” (Rojas Marcos, 1998: 181).

Para otros autores la violencia en las pantalla sí que influye en la realidad solo que combinada con otros factores. Así lo explica Rojas Marcos:

“a) La visión de escenas violentas en las pantallas puede activar en el espectador emociones, pensamientos, sentimientos o, incluso, conductas instintivas que están asociadas cognitivamente con el acto visto (Teoría de la asociación cognitiva o *'priming'*); b) La visión de escenas violentas en las pantallas puede producir la identificación del espectador con el modelo violento y la imitación de la conducta observada (Teoría del modelo simbólico); c) La visión de la violencia en las pantallas puede reforzar conductas violentas previas del espectador (Teoría del refuerzo); d) La visión de la violencia en las pantallas puede hacer que el espectador perciba la realidad como poco segura o preocupante. Las personas que ven grandes dosis de televisión tienden a sobreestimar la cantidad de violencia en la sociedad y a creer que el mundo es, en general, muy peligroso y que ellas pueden ser víctimas de la violencia en cualquier momento de su vida (Teoría del cultivo);e) La visión de la violencia en las pantallas puede generar en el espectador un

«embotamiento emocional» o indiferencia ante la violencia real (Teoría de la desensibilización). He introducido algunas cautelas en la forma de «puede» o «quizá». Hay que tener en cuenta cómo es el entorno en el que se ve la violencia de las pantallas: según sea, amortiguará el efecto de las pantallas o lo potenciará. Y no sólo es importante ese entorno. Hoy sabemos que también lo es el propio contexto televisivo en el que la violencia se emite” (Sanmartín, 2005: 19-20).

Aunque algunos autores, como Miguel Clemente Díaz (al que nombramos en los primeros compases de esta tesis), aseguran que el visionado de cintas puede llegar a reproducir una serie de mecanismos como la imitación, la identificación o la insensibilidad no existe ningún estudio científico que haya demostrado todo esto desde un punto neurológico o psiquiátrico.

En EEUU, el profesor de Comunicación y Psicología Edward Donnerstein⁸⁷ asegura que la violencia por parte de los medios de comunicación de masas es un factor que contribuye a que exista violencia y agresiones en el mundo real. Va más allá, asegura que provoca efectos antisociales y conduce al aprendizaje de actitudes y conductas agresivas, la insensibilidad ante la violencia y miedo permanente a ser víctima de la violencia en el cine y la televisión.

“El material violento puede mostrarse de distinta forma. La violencia puede ser explícita y aparecer de forma gratuita en la pantalla, o puede estar implícita, aunque claramente implicada. Los actos

⁸⁷DONNERSTEIN, Edward (2005). “¿Qué tipos de violencia hay en los medios de comunicación? El contenido de la televisión en los Estados Unidos”, en SANMARTÍN, José; GRISOLÍA, James S. & GRISOLÍA, Santiago. *Violencia, televisión y cine*. Ariel. Barcelona. Págs. 42-66.

violentos pueden mostrarse de cerca o de lejos. Hay diferencias entre los personajes que cometen actos violentos y entre las razones que les llevan a actuar así. Y existen, finalmente, diferencias al presentar (o no) las consecuencias de esa violencia, incluyendo entre ellas el dolor y el sufrimiento de las víctimas, así como el resultado de la misma sobre el que la ejecuta [...] Su contexto puede variar de forma muy significativa y las diferencias entre esos contextos pueden influir de forma decisiva en el impacto que la escenificación de la violencia tenga sobre la audiencia [...] Es esencial, por consiguiente, evaluar el contexto de las escenificaciones violentas” (Donnerstein, 2005: 48).

Este autor propone cinco rasgos o características que se pueden entresacar de los contenidos audiovisuales con contienen violencia. Así propone que se evalúe:

- La naturaleza del agresor. ¿Es atractivo?
- La naturaleza de la víctima.
- La justificación o la no justificación de la violencia.
- La presencia de armas.
- La extensión y el carácter gráfico de la violencia.
- El grado de realismo en la violencia.
- La recompensa o castigo de la violencia.
- Las consecuencias de la violencia.
- El humor como acompañante de la violencia.

El análisis de estos nueve niveles permite al autor estadounidense perfilar la escenificación más peligrosa a la hora de imitarla:

“Aquella que tiene los siguientes rasgos contextuales: la agresión es ejecutada por un personaje atractivo, con razones moralmente adecuadas, que se ve envuelto en continuas acciones violentas aparentemente realistas, que es recompensado por sus actos, que usa armas convencionales y que ejecuta sus actos sin consecuencias visibles (en la forma de dolor o daño) e impregnados de un cierto sentido del humor” (Donnerstein, 2005: 54).

Lo cierto es que esta definición podría ser la definición de cualquier película de acción con sello Hollywood. La película '300' cumple al menos cinco de los nueve rasgos.

Donnerstein termina afirmando que:

“Estos nueve rasgos contextuales influyen en todos los espectadores, ya sean niños o adultos. Es más, cada uno de estos factores afecta de la misma forma en todos los espectadores, sean niños o no” (Donnerstein, 2005: 55).

Como vemos, existen dos tendencias en las teorías. Las que defienden que existen efectos a corto plazo contrapuestos de los efectos a largo plazo y las que defienden una función meramente catártica. Por su parte, para John P. Murray es posible que haya un efecto mimético directo. Esto quiere decir que cuando los adultos o los niños se exponen a grandes dosis de violencia representada pueden llegar a hacerse más agresivos.

“Hoy la evidencia indica que, por un lado, programas de televisión que contienen altos niveles de violencia pueden causar agresividad a corto plazo en ciertos individuos impulsivos, ya predispuestos a reaccionar con hostilidad. Por otro lado, también hay estudios que demuestran que observar imágenes cargadas de dureza tiene un efecto de catarsis o de purga psicológica contra la violencia reprimida y, como consecuencia, disminuye la conducta agresiva entre algunas personas que tiene dificultad para vivencias o enfrentarse abiertamente a sus sentimientos de agresividad” (Rojas Marcos, 1998: 183).

Sin embargo, Rowell Huesmann lleva la contraria al especialista español y aclara que la teoría freudiana de la catarsis no está demostrada científicamente:

“No hay un solo dato convincente que apoye esta idea. Ciertamente, las acciones físicamente agresivas pueden reducir la tensión en sujetos que han sufrido alguna frustración, pero también pueden tener este mismo efecto algunos ejercicios físicos que no son agresivos. El único estudio de campo que, a veces, se cita como demostrativo de la existencia de un proceso de catarsis (Feshbach y Singer, 1971) presenta errores metodológicos que incluso los mismos autores han reconocido” (Rowell Huesmann, 2005: 115).

En el cine actual encontramos tres maneras de tratar a la violencia:

“En el cine actual cabría distinguir tres tipos de tratamientos de violencia: la plasmación cruda pero ficcional, la distanciada e irónica y la crueldad insoportable. Si tenemos que señalar algunos rasgos que

sirvan para caracterizar este tipo de cine al menos habría que indicar: a) la colonización de la violencia espectacular en el cine de acción; b) la heroización del criminal; c) la estetización de la violencia, y d) la agresividad verbal [...] Un cine más bien comercial que hace de la violencia un espectáculo [...] conflictos cuya solución nunca depende del diálogo o la inteligencia, sino de la pura y dura, muy dura, fuerza” (Sánchez Noriega, 2002: 216).

En el cine más espectacular (en el que enmarcamos la película '300'), predomina la aparición de personajes estereotipados, hiper musculados que casi no son humanos. Esto significa que el espectador no puede identificarse con ello de manera fácil o directa.

Como consideraciones finales y aplicando todo lo que hemos expuesto a la película '300' de Snyder, que es el eje central de la parte audiovisual de la presente tesis, podemos decir sin miedo a equivocarnos que la cinta está dirigida a un público tanto joven como adulto fascinado por la violencia, que se siente atraído por la emoción y la espectacularidad.

Cabe destacar que la película que continua con la trama de los griegos contra Persia, '300: El origen de un imperio' es incluso más violenta y sanguinaria que su predecesora. Entendemos que a la hora de darle una segunda parte a la historia ya lanzada con el bueno de Leónidas, el director de la cinta, Murro, se decidió por hacer uso de una gran violencia para enganchar al público.

De las cuatro películas que hemos analizado en la presente tesis doctoral, 'El león de Esparta' de los 60 y la parodia de 'Casi 300' son las cintas que menos violencia contienen.

2.3.1.6.- La adaptación al cine

De la literatura al cine, ¿estamos ante una adaptación literaria al uso?

La narrativa literaria y la narrativa cinematográfica son dos lenguajes separados por sus sustancias expresivas que siempre han ido de la mano. La literatura es un almacén de historias tremendo para el cine, y las adaptaciones que parten de los libros para llegar a la gran pantalla son un recurso inagotable para la industria cinematográfica.

Gabriel García Márquez, Arthur Conan Doyle, Agatha Christie, Miguel de Cervantes, Fiódor Dostoyevski o William Faulkner son autores clásicos reconocidos internacionalmente cuyas obras se han plasmado de una manera y otra en el cine. Sherlock Holmes es uno de los personajes literarios más reproducidos por el cine y la televisión. Una de las historias más conocidas del escritor ruso Dostoyevski, *Crimen y Castigo*, fue llevada al cine muchísimos años después de la mano de Woody Allen. Nuestro queridísimo Don Quijote de la Mancha a sido a su vez protagonista de película y de novelas gráficas para niños. La historia de la adaptación es pura historia del cine.

Otro buen ejemplo que podemos comentar para entender la importancia que siempre ha tenido la letra escrita para el mundo del cine es la producción de *biopics*. Muchísimas películas cuentan la historia de personajes conocidos y, normalmente, su línea argumental no es más que

una cronología de su vida. La vida de los personajes históricos, por poner algún ejemplo, se transporta directamente de los libros al cine mismo (con su proceso de guion correspondiente), este es el caso de personajes como: Napoleón, Colón, Juana de Arco, Lawrence de Arabia o Alejandro Magno.

Tenemos que decir que en el caso de las adaptaciones literarias, el cine suele tener mucha más fuerza que la película. Es decir, la gran pantalla, por su naturaleza, tiene una capacidad mucho mayor de enganchar al público de masas. Esto no sucede porque sí, sucede porque las posibilidades que ofrece el lenguaje cinematográfico para contar una historia tienen más capacidad de atraer e impresionar al público masivo, en tanto a que la imagen está formada. No así en el lenguaje literario, que lo que hace es apelar a la imaginación y al bagaje cultural del lector.

La adaptación literaria tiene dos vertientes: el plano formal y el plano de contenidos. En cuanto al plano formal, el cine, como comentábamos más arriba, tiene muchísimos más recursos para reproducir historias con mayor diversidad de soluciones creativas. Un ejemplo de esto podría ser la adaptación del año 2003 de la historia de 'Hulk' (Ang Lee); esta versión de la historia traslada las viñetas al lenguaje cinematográfico más allá de simplemente ponerlas en movimiento. En cuanto al contenido, el cine en ocasiones falla a la hora de transportar la esencia de las historias o a la hora de reproducir una obra tal y como la ideó el autor literario. Como ejemplo de esto podemos recordar las numerosas trabas que planteó la autora de 'Mary Popins' (1964) a la hora de adaptar su novela puesto que para ella siempre perdía parte de su esencia o la desvirtuaba.

Hoy en día, la industria cinematográfica es experta a la hora de elegir las historias que viven en los libros para adaptarlas a la gran pantalla. Best-sellers como *La chica del tren*, *Harry Potter*, *Quo Vadis*, *Los últimos días de Pompeya* o *Ben-Hur* en ningún caso se han elegido por casualidad.

Un hito en la historia de las adaptaciones

'2001: Una odisea en el espacio' (1968) de Stanley Kubrick parte de un relato corto, de unas ocho páginas, del escritor Arthur Charles Clarke y se llama *El Centinela*. El mismo autor participó a la hora de escribir el guion y esto hizo que ambos, escritor y director, tuvieran serios enfrentamientos durante el proceso creativo. Kubrick quería mantener oscura la historia contada al gran público, sin concesiones ni pistas explicativas mientras que Clarke creía que sin ellas el espectador perdería el sentido mismo de la historia.

Este ejemplo nos sirve para destacar en este punto que el proceso de las adaptaciones de la literatura al cine van a variar dependiendo del texto narrativo que se desee llevar al cine. En el caso de Kubrick y Clarke, por ejemplo, estamos ante una adaptación de un relato corto. Por su forma y extensión, podemos decir sin miedo a equivocarnos que la adaptación de un relato corto o de una novela de pequeñas dimensiones van a tener un proceso adaptativo más sencillo, aunque esto no siempre tiene por qué ser así. Un ejemplo de esto último que comentamos es 'Blade Runner' (1982). Esta película parte de una novela corta llamada

¿Sueñan los androides con ovejas eléctricas? En este caso, el trabajo de los guionistas superó con creces a la novela inicial que, para el lector actual, puede ser muy aburrida.

Tal y como explica José Luis Sánchez- Noriega (2000: 65-66):

“Entendemos por literatura básicamente la novela y el teatro; y dejamos de lado otras formas escritas (poesía, reportajes periodísticos, ensayos...) que puedan inspirar argumentos cinematográficos. Del mismo modo, nos referimos al mayoritario cine narrativo y prescindimos del documental y del cine experimental”.

La presente tesis doctoral analiza la traducción intersemiótica del libro de corte histórico de Heródoto. Pero no estamos ante una adaptación al uso, es decir, no estamos ante una traslación directa del contenido empleando los diferentes lenguajes de los diferentes textos (novela gráfica y cine). Para que quede claro, no consideramos que ninguno de los autores actuales se haya basado por completo en el libro de Heródoto para dar forma a sus historias.

Aunque si bien es cierto que tanto la novela gráfica como las posteriores películas toman como 'grado cero' el texto del heleno, solo Rudolph Maté utiliza este texto a la hora de hacer una traducción intersemiótica. Más bien podríamos decir que Maté utiliza esa historia para imaginarse cómo pudo ser lo sucedido entre persas y espartanos, y recrear así una cinta con una estética propia del género peplum o cine de romanos, tan popular en aquella época. Miller, el dibujante

estadounidense, vio de niño esta película y quedó fascinado. Muchos años después él también quiso contar la historia de los 300 y lo hizo a través de una novela gráfica. Aunque no estamos ante un proceso adaptativo al uso, sí que es cierto que Snyder hará del cómic una especie de *story board* para su cinta.

Las adaptaciones de nuestro tiempo se caracterizan por dos características básicas. En primer lugar, existe una adaptación a los presupuestos por encima de las necesidades de la historia (grandes decorados, ambientación, elipsis...). En segundo lugar, también se produce una reducción de situaciones, tramas, diálogos... para que el nuevo texto sea del agrado del público masivo. Esto lo podemos ver ejemplificado a la perfección si comparamos la cantidad de diálogos y espacios utilizados en la película 'El león de Esparta' de Maté y en la reducción de todo este tipo de elementos que se produce en la cinta de Snyder. Se claudica a las modas comerciales para alcanzar la rentabilidad en taquilla.

Una buena o una mala adaptación

El profesor Thomas Leitch dice en su libro *Adaptation studies at a crossroads* (2008) que existen buenas y malas adaptaciones y que estas se pueden evaluar respondiendo a las siguientes preguntas:

- ¿La película en cuestión traiciona a su fuente literaria?
- ¿La adaptación trata de establecerse como una transcripción o una interpretación de su fuente?

- ¿La película se adapta a su fuente literaria, según los nuevos contextos culturales o históricos a los que se dirige?
- Si la película más allá de fuente literaria original, hace que la fuente quede bastante eclipsada por la película, ¿merece una mayor consideración en cuanto a interés por derecho propio?
- ¿Es posible que una película para recrear lo que podría tildarse como más propio de los aspectos literarios de su fuente, desafiando los modelos específicos de la adaptación mediante la implantación de los recursos inesperados del cine, llevaría a plantear cuestiones que antes se tomaban como patrimonio exclusivo de la literatura?
- ¿Se halla la película, así como su texto fuente, dentro de su contextualización histórica y cultural propia?
- ¿Qué cuestiones aportan los productores literarios tipologizados sobre los diferentes tipos de fidelidad que presentan las adaptaciones de otras fuentes de textos?
- ¿Cómo las adaptaciones de televisión desafían a los supuestos acerca de las diferencias formales e institucionales entre los textos verbales y audiovisuales que pueden ser pasados por alto en las discusiones que se limitan a la literatura y el cine?
- ¿Cómo pueden, las adaptaciones basadas en textos fuente no literarios o de no ficción ampliar la gama de estudios de adaptación al revelar la estrechez de miras de las teorías que restringen sus ejemplos sobre películas basadas en textos de ficción?
- ¿Cómo son los modelos de adaptación, que asumen la primacía de los textos literarios impugnados por el fenómeno de las novelizaciones sobre la base de textos fuente en el cine?

- ¿Cómo deben modificarse los modelos de análisis de las adaptaciones para aquellas películas que demuestren recurrir a otras fuentes, además de a sus textos fuentes iniciales, para tener en cuenta que algunos de ellos, tal vez, son más importantes que los textos fuente en la determinación de sus estrategias textuales?
- Cuando las películas conscientemente plantean preguntas acerca de la propia condición de su adaptación, ¿qué implicaciones generales se ofrecen en los estudios de adaptación?
- ¿Qué implicaciones se muestran como características frecuentes en las adaptaciones para generar teorías más amplias en el plano de la intertextualidad?
- ¿Cómo estudiar conceptos comúnmente tratados por los teóricos de la adaptación, como el cambio universal, cuando cruzan las fronteras nacionales y culturales?
- ¿Cómo deben mudar los modelos de adaptación para ajustarse a las novelas que formalmente y económicamente usurpan el lugar concedido tradicionalmente a las películas?

¿Qué es la adaptación?

La adaptación es “la transferencia de un texto impreso en un género literario a la película” y la división que podemos establecer entre las adaptaciones se puede clasificar en tres peldaños “cercanas, lejanas o intermedias”. Eso es lo que nos dicen los teóricos J. Desmond y P. Hawkes.

Ya en 1911 el cine es considerado como la incipiente séptima arte por derecho pleno, completando y complementado a las otras seis clásicas artes: música, danza, literatura, arquitectura, pintura y escultura. Podemos decir aquí que el cine es capaz de asumir, aglutinar y perfeccionar a las seis artes clásicas a partir de sus características propias consiguiendo un nuevo producto. Y este es el caso, sin lugar a dudas, de las adaptaciones.

Frago Pérez (2005: 5) nos dice lo siguiente:

“Si en algo están de acuerdo los académicos de la adaptación, desde Bluestone, es en negar la posibilidad de que una película adaptada sea absolutamente fiel al texto literario del que partió”. Este razonamiento se debe, básicamente, en la diferencia entre las sustancias de la propia expresión. No es lo mismo leer un cómic de 300 que ver la última superproducción de Hollywood. No obstante, nuestro interés es partir de las reescrituras o, como venimos definiendo a lo largo de presente investigación, las traducciones intersemióticas para ir un paso más allá de la simple comparativa, debate superficial e inane sobre la fidelidad de las adaptaciones de obras (literarias) preexistentes, focalizando nuestro análisis en los textos resultantes (aplicando la metodología analítico-textual a los planos de Historia y Discurso) con el fin de encontrar las claves que expliquen la utilización personal de las soluciones creativas y artísticas, en una palabra, autorales, por parte de Maté, Miller y Snyder, principalmente, con la intención de construir y ofrecer textos populares cargados de contenido político e ideológico.

Por ello, y pese a tener presentes a voces mucho más autorizadas que la nuestra en materia de adaptaciones, reecrituras y traducciones, tales como Benavente (2008), Cascajosa (2006), Dixon (2001), Dolezel (1999), Forrest y Koos (2002), Gaudreault y Groensteen (1998), Stam (2001), Saint-Gelais (1999), Pérez Bowie (2010), proseguimos analizando nuestro objeto de estudio atendiendo a las directrices marcadas por las hipótesis inicialmente planteadas.

2.3.2.- ANÁLISIS

2.3.2.1.- Análisis de la película 'El león de Esparta'

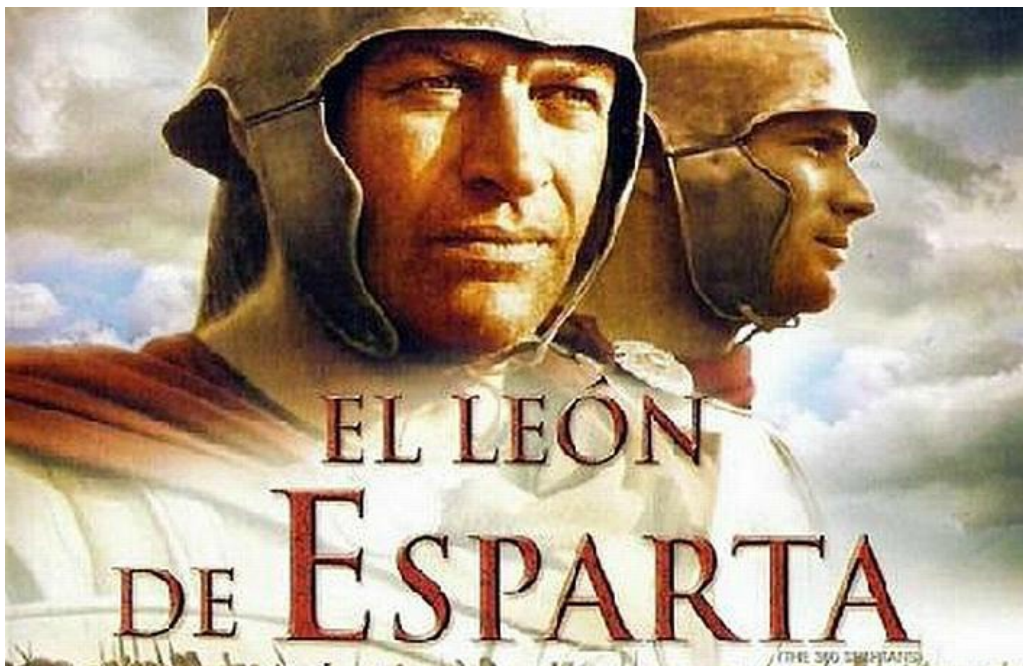


Imagen promocional de 'El león de Esparta'

BLOQUE 1: HISTORIA Y CONTENIDO

A) Ficha técnica

Breve sinopsis:

En el año 480 a.C. trescientos soldados espartanos dirigidos por el general Leónidas se ven obligados a enfrentarse al poderoso ejército persa de Jerjes en la legendaria batalla de Las Termópilas. Cuando Leónidas consulta si debe marchar a la guerra, las autoridades espartanas le niegan

esta petición ya que se acerca la festividad de la Carneia. No obstante, Leónidas decide marchar con 300 hombres (301 en realidad), lo que él denomina como su guardia personal, esquivando así lo ordenado por las autoridades.

Lo más recordado y celebrado de esta cinta es cuando el enemigo le avisa a los espartanos que son tan poderosos que sus flechas oscurecerán el sol, apagarán el cielo. A esto responden los espartanos, sin miedo, que de ese modo lucharán a la sombra.

En esta cinta cobran especial importancia las tramas secundarias que van tomando fuerza con el paso de las secuencias. La historia de amor entre Filón y Helas, los pastores de las montañas y Efialtes, las premoniciones de Gorgo o la traición subsanada de Grilos son algunas de las partes que completan el argumento trazado por Heródoto y llevado al cine por el polaco Rudolph Maté.

Título:

'El León de Esparta'

Título Original:

'The 300 spartans'

Director:

Rudolph Maté

Ayudante de dirección:

Erricos Andreou

Fred R. Simpson

Richard Talmadge

Director artístico:

Arrigo Equini

Producción:

Rudolph Maté

George St. George

Diseño de producción:

William Eckhardt

Guión:

George St. George

Ugo Liberatore

Remigio Del Grosso

Giovanni d'Eramo

Gian Paolo Callegari

Música:

Manos Hatzidakis

Sonido:

Rusty Coppleman

David Hildyard

Winston Ryder

Edgar Vetter

Maquillaje:

George Frost

Amato Garbini

Vasco Reggiani

Fotografía:

Geoffrey Unsworth

Vestuario

Ginette Devaud

Efectos especiales:

Fred Etcheverry

Protagonistas:

Ricgard Egan

Ralph Richardson

Diane Baker

Barry Coe

David Farrar

Donald Houston

Anna Synodinou

Kieron Moore

País:

Estados Unidos

Año:

1962

Género:

Aventura, drama, historia

Duración:

114 minutos

Productora:

20th Century Fox

Distribuidora:

20th Century Fox

Presupuesto:

8,5 millones de dólares

B) Quién es el director



Rudolph Maté

Rudolph Maté fue uno de los directores de cine más prolíficos de los años 50. Su verdadero nombre es Rudolf Mayer, nació en 1898 en Austro-Hungría y trabajó como director y productor de cine en Hungría, Austria, Alemania, Francia, Gran Bretaña y Estados Unidos.

Su familia era judía y comenzó muy pronto a hacer cine. Exactamente después de su graduación en la Universidad de Budapest. Antes de rodar sus propias películas, en los años 30, trabajó como director de fotografía en cintas como 'La pasión de Juana de Arco' (Carl T. Dreyer,

1928), 'Vampiro' (Carl T. Dreyer, 1932), 'Desengaño' (Sinclair Lewis, 1936), 'Dos pares de mellizos' (Harry Lachman, 1936) o 'Stella Dallas' (King Vidor, 1937).

Maté consiguió cinco nominaciones en la categoría de mejor director de fotografía a los Oscar cinco años consecutivos por 'Enviado especial' (Alfred Hitchcock, 1940), 'Lady Hamilton' (Alexander Korda, 1941), 'El orgullo de los Yankis' (Sam Wood, 1942), 'Sáhara' (Zoltan Korda, 1943) y 'Las modelos (Charles Vidor, 1944)'. Maté trabajó como director de fotografía también, en títulos míticos como:

'La dama de Shanghai' (Orson Welles, 1947), 'La diosa de la danza' (Alexander Hall, 1947), 'Gilda' (Charles Vidor, 1946), 'Esta noche y todas las noches' (Victor Saville, 1945), 'Ser o no ser' (Ernst Lubitsch, 1942), 'Casi un ángel' (Henry Coster, 1941), 'La jungla en armas' (Henry Hathaway, 1939), 'Tú y yo' (Leo McCarey, 1939).

En 1947 Maté decidió tomar las riendas de su carrera y comenzar a dirigir. Así llegaron títulos como 'Tenías que ser tú' su –primera película– (1947), 'Amarga sombra' (1950), 'Con las horas contadas' (1950), 'Cuando los mundos chocan' (1951) y su gran obra (al menos desde nuestra perspectiva espartana) 'El león de Esparta' (originalmente 'The 300 Spartans') (1962), una superproducción de época con centenares de extras y grandes protagonistas y su antepenúltima película de las 31 que dirigió.

Maté falleció en Hollywood el 27 de octubre de 1964 a causa de un ataque al corazón cuando tenía 66 años.



Maté con el protagonista de su película

C) Desarrollo de la historia

Para exponer el desarrollo de la historia de esta cinta vamos a dividir sus casi dos horas de duración en secuencias, tal y como haremos con las próximas películas objeto de estudio. Cabe decir en este punto que los dos primeros análisis, los de 'El león de Esparta' y de '300' van a ser más exhaustivos porque consideramos que son las traducciones interlenguajes, y por ende intersemióticas, más importantes y relevantes (en cuanto a lo audiovisual) de la historia de los 300 espartanos.

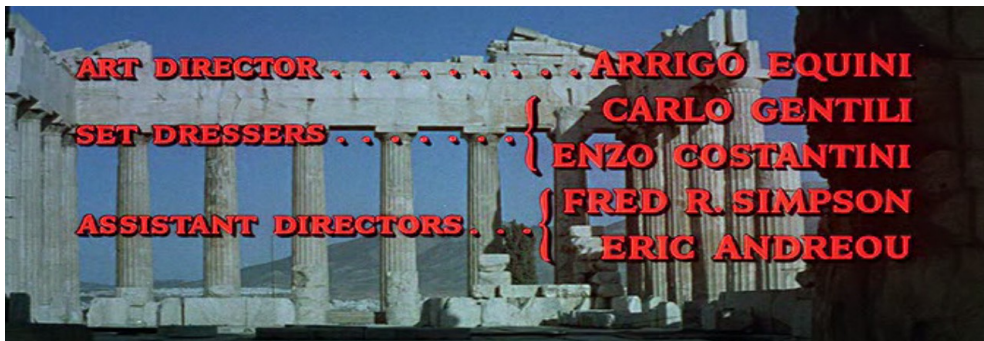
'El León de Esparta' es una película que puede resultar algo difícil de comprender si no se tienen algunas nociones básicas sobre la historia griega y más concretamente espartana. Además, esta película combina una época histórica con un género denominado *peplum* o 'cine de romanos', volcado en lo espectacular, que puede hacer que se distorsione en parte lo sucedido.

Por ejemplo, como explicaremos en este desarrollo de la historia, el rey dios Jerjes parece más un emperador romano extasiado por las viandas y por las mujeres que un general persa que está a punto de conquistar Europa y vengar la muerte de su padre. Y esto se debe, según hemos podido analizar, a que en los años 60 este cine de romanos era muy popular y obedecía casi siempre a los mismos patrones.

Secuencia 1 (00:00- 00:03):

La secuencia comienza con una voz en *off*: “Grecia, aquella tierra curtida y eterna en la que incluso las piedras hablan de coraje y gloria”, de este modo se nos presenta el marco en el que va a transcurrir toda la historia. En la imagen ya aparecen los primeros espartanos y se les presenta como los salvadores de la libertad.

En superposición a estas primeras imágenes aparecen en un rojo muy llamativo los títulos de crédito sobre imágenes fijas de restos arqueológicos y arquitectónicos griegos tal y como se han preservado actualmente. La película informa, así, que va a contar la historia que estas piedras vivieron en directo, en su esplendor.



Títulos de crédito iniciales

Secuencia 2 (00:03- 00:08):

Del mismo color rojo aparecen unos créditos explicando el momento histórico de la cinta. Al fondo de la imagen se ve a un gran ejército, el persa, avanzando por la playa. Desde este primer momento vemos el corte realista de la película.

Poco después vemos a Jerjes que dice en su primera aparición: “Ardo en deseos de vengar la muerte de mi padre”. Desde la óptica del espectador esto es muy importante porque antes del minuto diez de esta película ya se han explicado o revelado las motivaciones que mueven a este rey persa para invadir Europa. En las cintas posteriores Jerjes parece simplemente un sádico cuya motivación principal es la destrucción y el caos. Esta idea sembrada por Miller y Snyder choca frontalmente con los relatos de Heródoto y con la cinta de Maté.

En esta misma secuencia llevan ante Jerjes a un espía espartano que ha sido torturado pero se ha negado a hablar. Jerjes le pregunta que cómo

son los guerreros espartanos y éste le dice que son guerreros libres, no como sus esclavos persas. Desde los primeros lances del largometraje ya se habla al espectador de libertad. Una libertad en contraposición a la barbarie esclavista persa.

Finalmente, el espartano es liberado para que vaya a Corinto y le explique al Consejo cómo es el ejército persa y cuán poderoso es. El espartano, mientras sale del campamento persa, se encuentra con un criado de Demarato (ambos traidores de la polis griega) y le da un latigazo.



Llegada del espía liberado a Corinto (Agatón)

Secuencia 3 (00:08- 00:13):

Aparecen en escena Jerjes y Demarato comiendo y charlando dentro de un gran salón en el que hay bellas mujeres sirviendo y bailando. Hablan sobre los guerreros espartanos y sobre sus dos reyes –biarquía– (hecho que ni siquiera se comenta en las películas posteriores).

Los diarcas, biarcas o reyes de Esparta, era un par de monarcas que dirigían esta polis griega desde la reforma política atribuida a Licurgo en el

siglo VIII a.C. Uno de los dos reyes pertenecía a la dinastía de los Agíadas (de origen dorio) y el otro a la de los Euripóntidas (de origen aqueo). Ambas dinastías estaban enraizadas según las leyendas en los gemelos descendientes de Heracles. De este modo, mientras Leónidas I fue rey de Esparta entre los años 490 y 480 a.C. también lo fue Leotíquidas II entre los años 491 y 469 a.C.



Leónidas es recibido en Corinto

Jerjes desafiaba a Demarato a mostrar la fiereza y valentía espartana. Demarato, anterior rey de Esparta, se bate contra un guerreiro persa. Ésta es la primera confrontación en forma de pelea que vemos en pantalla y ya nos avanza como las luchas ideadas por Maté van a ser mucho menos espectaculares que las alambicadas del gusto de Hollywood y más realistas. Sin efectos especiales, ni armas singulares, las luchas quedan un tanto desnudas para el espectador del siglo XXI acostumbrado a baños de sangre, golpes imposibles, coreografías propias de la esgrima, rozando en la ciencia ficción.

En esta secuencia también aparece ya Artemisa que según explica al entrar a escena ha traído también sus naves para luchar contra los griegos.

Este personaje es la figura femenina de más importancia de la película. En este caso, Maté ha preferido dar mayor relevancia a 'la pareja' de Jerjes que a la de Leónidas-Gorgo, que todavía no ha sido mostrada. Cuando presentan a Artemisa dicen de ésta que es la reina de Halicarnaso (de donde era oriundo Heródoto).

Históricamente, Artemisa I de Caria fue la reina de Halicarnaso, ciudad de griegos dorios situada en Caria (actual Turquía), hacia el año 480 a.C. Luchó a favor de la causa de Jerjes I y dirigió cinco barcos en las batallas navales de Artemisio y Salamina. Según Heródoto, Jerjes tenía hacia ella una gran admiración y respeto. Según Maté, eran amantes.

Secuencia 4 (00:13-00:20):

Esta cuarta secuencia es la más densa y difícil de entender de toda la película. Se sitúa en la asamblea de Corinto, lugar en el que los dirigentes de todas las polis griegas se han reunido para tratar la defensa contra Grecia.

Aparece en escena Temístocles, al que se le presenta como representante de Atenas. Se trata de un hombre de avanzada edad, de unos sesenta años, y en su primera intervención habla de la Batalla de Maratón (12 de septiembre de 490 a.C.), de la unidad de Persia y de la necesidad de que los hombres libres se unan contra esta gran potencia.



Temístocles hablando

En esta misma secuencia dicen que Temístocles es un maestro de la palabra y realmente parece de todo menos un guerrero (tal y como será mostrado en '300: El origen de un imperio' en 2014).

Los diálogos en esta parte de la película son densos y complicados y, desde el punto de vista de un espectador actual, quien tendría muy complicado seguir la película si se mantuviera este tono discursivo, se puede perder el hilo de la historia en estas secuencias, las más complicada de la cinta de Maté.

En la Asamblea de Corinto se muestran claramente los representantes de los diferentes estados o polis. Esto no sucede en las cintas posteriores.

Al final de esta secuencia habla Leónidas asegurando que su pueblo va a luchar: “Esparta luchará, tanto si le siguen los otros pueblos como si no”. En las cintas posteriores tampoco se va a hablar de la Asamblea de

Corinto ni de las reuniones previas a la batalla entre los diferentes dirigentes.

Secuencia 5 (00:20-00:24):

Después de la Asamblea, Leónidas y Temístocles hablan en privado. Ambos son los grandes líderes de las Guerras Médicas. Temístocles idea la estrategia para defender a Grecia justo en el Paso de Las Termópilas (o Puertas calientes). Leónidas combatirá en tierra y Temístocles en el mar. Esta parte de la cinta relata con mucho más realismo cómo debió pergeñarse la defensa griega. Ciertamente, el combate encabezado por Leónidas fue muy honroso y reseñable, pero no fue el único griego que luchó contra el gran ejército griego, como bien explica Heródoto y en este caso también Maté.



Leónidas y Temístocles preparando la estrategia

Justo antes de dar por terminada esta secuencia, Leónidas se encuentra con Agatón (el espía espartano liberado por Jerjes). Está muy asustado porque el ejército persa es más grande de lo que se había podido llegar a imaginar: “Se beben los ríos enteros y por la noche hay más fuegos

en la tierra que estrellas en el cielo”, esta frase se parece muchísimo a la descripción que hace el mismo Heródoto del ejército persa por lo que cabe pensar que Maté y sus guionistas trataron de ser fieles al autor heleno antes de idear esta cinta.

Secuencia 6 (00:24-00:25):

Según va avanzando la película las secuencias van siendo más y más cortas. Se podría decir que son casi telegramas visuales para informar de los avances griegos.

En la secuencia 6ª de la cinta aparece un harén lleno de bailarinas y guerreros persas. Jerjes y Artemisa están divertidos riendo y bebiendo cuando de pronto un consejero avisa a Jerjes de que los griegos avanzan hacia el paso de Las Termópilas. El persa está tan divertido y ocupado con su amada y los bailes que hace caso omiso de lo que le acaban de decir.

Secuencia 7 (00:25-00:26):

Leónidas viaja a Esparta y mantiene una conversación con Agatón, un guerrero espartano. Este le cuenta que ha visto a Grilus entre las tiendas de los persas.

Secuencia 8 (00:26-00:28):

Esa secuencia es una escena bucólica entre dos enamorados que se declaran su amor lejos del bullicio de la polis y entre la naturaleza. La

verdad que esta secuencia protagonizada por Filón y Helas es más propia de una novela rosa que del cine de acción. El guerrero le dice a Helas que va a pedir su mano. La sobrina de Gorgo y Leónidas no ve el momento de que esto suceda. Durante esta secuencia se habla del amor y también de la virginidad. Dentro del compendio de la película, esta es una secuencia que parece incluso un poco inconexa ya que no hace avanzar la trama en su núcleo pero servirá para marcar el contrapunto entre el deber y el placer (una muerte segura y la vida), como más adelante veremos.



Filón y Helas

Secuencia 9 (00:28-00:30):

De vuelta a Esparta vemos por fin a la reina Gorgo, que es la encargada de 'nombrar' guerrero espartano a Filón. Esta escena extraña bastante por varias razones: La primera, porque pasa media hora hasta aparece Gorgo, la esposa de Leónidas que tanta importancia tiene en las cintas posteriores. La segunda cosa llamativa es que se nombra a Filón guerrero espartano como en la Edad Media se nombraba caballero a aquellos que no habían nacido en noble cuna. Sea como fuere, sirve para presentar a Gorgo'.

Secuencia 10 (00:30-00:34):

Los consejeros espartanos están reunidos debatiendo si Esparta debe o no ir a la guerra. Aparece Leónidas, quien les dice que intentará convencerles hasta la hora del amanecer si es menester pero les asegura que esta vez Esparta peleará. En la misma secuencia se ve cómo Leónidas llega a su casa (creemos que es su casa porque está allí la reina conversando con su sobrina) y saluda a Gorgo. Gorgo parece como en trance y sus palabras parecen premonitorias. La esposa le asegura al marido que va a ser un héroe muy recordado.

Secuencia 11 (00:34-0043):

Leónidas va a conocer la predicción del oráculo de Delfos. Todos los consejeros se niegan a que parta a la guerra puesto que así lo dicta el oráculo. En ese momento Filón ya se está despidiendo de Helas pues cree firmemente que por fin va a poder luchar con los suyos.

Leónidas prepara a su guardia personal. Este destacamento no está sujeto a las leyes y por eso puede marchar a Las Termópilas sin la aquiescencia del Consejo de Esparta. Es interesante ver cómo se explica que el ejército espartano pueda marchar a pesar de las objeciones del oráculo y de los consejeros. En las películas posteriores parece que Leónidas toma esa decisión desobedeciendo a la ley y como vemos, o como explica Heródoto y Maté, marcha de acuerdo a la ley.

Filón pide la mano de Helas a Leónidas y le dan la noticia de que su padre es un traidor. Cuando Filón se da cuenta de lo graves que son esas acusaciones tanto para él como para su familia, pide morir luchando pero Leónidas le dice que no puede. Helas le pide consejo a Gorgo, ésta le dice que sea fuerte.

Secuencia 12 (00:43-53):

Filón está en las montañas, solo y pensativo. Se siente como un paria puesto que todo aquello en lo que siempre ha creído y para lo que se ha forjado se ha derrumbado. Helas decide huir de su casa para reunirse con él en las montañas y entre los dos idean un plan para que Esparta vuelva a aceptarlo.

Helas anima a su amado a que siga a la guardia personal de Leónidas en su camino hacia Las Termópilas. Después de dos días de marcha por las montañas (esta es una de las pocas referencias temporales que conocemos exactamente), Helas comienza a enfermar. En paralelo, Temístocles le explica la situación estratégica que van a seguir. El político y general ateniense queda muy sorprendido e incluso un poco decepcionado al ver que Leónidas sólo ha traído a 300 espartanos. “Ya conoces a mi pueblo, son muy religiosos”, dice Leónidas a modo de disculpa. Para Temístocles, esta batalla puede ser el comienzo de la gran unificación griega que, como sabemos, llegaría mucho tiempo después.

Los espartanos siguen marchando hacia el paso que, lejos de lo que nos esperábamos después de la fama secular del lugar, es una orilla con

árboles, mucha arena blanca y un muro muy escaso, del tipo que se construye para separar lindes con reses o amurallar ciudades; es, a todas luces, artificial.



Llegada a Las Termópilas

Secuencia 13 (00:53-00:56):

Filón y Helas llegan a una humilde casa de pastores en medio de las montañas. En ella viven un matrimonio de edad avanzada y Efiates, un hombre que sobrepasa los cuarenta años y que ayuda a la pareja en el cuidado de las cabras. Desde la misma montaña en la que habitan los pastores se puede atisbar el campamento del ingente ejército persa, que cada vez es más grande con el acopio de las fuerzas que se van uniendo a la vanguardia ya establecida allí. La fuerza bélica mostrada es enorme.

El pastor le explica a Filón dónde hay un paso de pastores, una pequeña vereda, por la que también se pueden cruzar Las Termópilas, rodeándolas, sin tener que cruzar el angosto desfiladero, pues quedan a sus espaldas. Efiates lo escucha todo con suma atención.

Secuencia 14 (00:56-01:03):

El pastor va hasta el campamento de los espartanos para avisar a Leónidas de dónde está el camino de pastores. También se muestra, por primera vez más de cerca, el campamento persa, que es muy colorido y que se parece mucho al montaje de un circo actual, con grandes carpas y toldos y un movimiento ingente de personas.

En esta misma secuencia también aparece Jerjes dialogando con sus consejeros y también con Demarato. Aparece muerto el hermano de Jerjes y se sabe que ha sido asesinado por los espartanos. Sobrepasada la hora de proyección, apenas hemos vistos luchas o batallas, sólo diálogos, muchos diálogos.

Los espartanos, a lo lejos, empiezan a ver mucho movimiento en el campamento persa y esto les va a hacer reaccionar.

Secuencia 15 (01:03-01:07):

Leónidas hace que se preparen 30 buenos nadadores espartanos para atacar por la noche el campamento persa. En ese momento Filón, aprovechando la oscuridad, se va a unir a los 30 espartanos para luchar por Esparta.

Aunque el director y el director de fotografía han intentado subsanar con filtros la luz exterior, se ve claramente que esas tomas se han

rodado por el día y no parece que sea de noche. A esta forma de rodar se la conoce como "noche americana" (*day for night* en inglés) y consiste en rodar de día con un fuerte filtro azul oscuro para disminuir mucho la intensidad de la luz del sol. Rodar en soporte 35 mm. de noche exigía siempre alguna iluminación artificial y una película extremadamente sensible (de grano más grande y peor definición).

Esta secuencia también es interesante porque puede dar lugar a pensar que, mientras los espartanos están activos intentando reducir y remover al enemigo, los persas están de fiesta o durmiendo antes de la gran batalla. Da la sensación de que los orientales son unos perezosos hasta en la guerra, en contraposición de la gallardía espartana. Además, también se ve a Jerjes besando Artemisa mientras los espartanos están matando persas...

Cuando los espartanos tienen que replegarse, uno de ellos cae herido y Filón le salva la vida. Filón ha podido subsanar los errores de su padre salvando la vida de un hermano.

Secuencia 16 (01:07-01:14):

El día siguiente, los espartanos están curando sus heridas. Leónidas indulta a Filón y le da una capa y un escudo.

“Esos espartanos nos son humanos señor, ven de noche como los gatos”, le explica un general persa a Jerjes que está muy disgustado por el desorden y la falta de profesionalidad de todo su ejército. Quizá también

está enfadado consigo mismo por estar más preocupado de Artemisa y sus placeres que de la guerra.



Jerjes y Artemisa

Filón y Helas se reencuentran. Helas está preocupada por la vida de Filón. Es la primera vez en toda la película que muestra tener miedo de que su amado muera (todos los espartanos creen con tanta obstinación en su ejército y la fortaleza de éste, que se olvidan a menudo de que los hombres que lo forman pueden morir en cualquier momento). “Sé que para un espartano la vida es una preparación para morir...”, concluye la enamorada que empieza a vislumbrar el trágico final.

A diferencia de en las otras películas, muchas veces se hace hincapié en que no sólo los espartanos son los que están defendiendo el paso en las orillas del mar. Esta secuencia termina con Leónidas anticipando lo siguiente: “Aquí estaremos hasta vencer o morir”. La frase del rey y el fundido a negro consecutivo indica que va a comenzar el desenlace, tras unos 75 minutos de película.

Cabe destacar en este punto que las escenas violentas que hemos visto se pueden contar con los dedos de una mano: el espía espartano golpeando con el látigo a Grilos, el padre de Filón; Demarato matando al persa a petición de Jerjes; y el asalto de los espartanos al campamento persa durante la noche. La violencia en esta película poco o nada tiene que ver con las posteriores.



El fin de los espartanos

Secuencia 17 (01:14-01:20):

La próxima batalla está a punto de comenzar. Según dice la película, 20.000 persas están preparados y armados para la batalla. Va a ser un enfrentamiento a campo abierto. El enemigo, las tropas persas, visten de negro casi totalmente y quizá sea este detalle el que más adelante le dé la idea a Miller de vestir a los llamados "Inmortales" de esa manera.

En esta secuencia de la película se habla de infantería y caballería, términos bélicos que se emplean al preparar la batalla.

La lucha es muy llamativa por el número de extras intervinientes, lo que le da visos de realismo, sin embargo, apenas encontramos efectos

especiales. Básicamente se combinan planos generales con planos medios para dar sensaciones de impacto o de dolor. En un momento determinado de la pelea, los persas se retiran y termina la secuencia con un fundido a negro.

Secuencia 18 (01:20-01:23):

Hidarnes quiere hablar con Leónidas, le avisa de que su actitud testaruda no le va a servir de nada. En este momento se pronuncia una de las frases más populares de la película que el mismo Miller traslada a su cómic y llega hasta nuestros días transportada en todas las películas: “Cuando atacemos hoy, nuestras flechas oscurecerán el sol”; “Entonces peharemos a la sombra”, contesta Leónidas.

Secuencia 19 (01:23-01:25):

Comienza la segunda batalla, aparecen persas montados en cuádrigas y caballos pero son fulminados fácilmente con lanzas y flechas. Los persas se vuelven a retirar, no tienen suficiente espacio. Hidarnes pide a Jerjes que mande a los "Inmortales".

Secuencia 20 (01:25-01:30):

Comienza la tercera batalla. Los espartanos atacan con lanzas a los "Inmortales" que llevan escudos en ristre pero similares a los confeccionados con débil mimbre. Parece poco creíble verlos con

armaduras que parecen tan endeble después de toda la ostentación que han venido mostrando desde la minuto uno de la película.

Secuencia 21 (01:30-01:32):

Jerjes teme que el resto de los persas tengan miedo a luchar ahora que ya han visto morir a tantos "Inmortales". Efiates le dice a Helas que se fugue con él y ella lo rechaza. Efiates se marcha muy dolido y enfadado.

Secuencia 22 (01:32-01:35):

Artemisa le comunica a Jerjes que también su flota se hace añicos. Jerjes está a punto de rendirse y Artemisa le aconseja que les diga a sus hombres que Dios le ha pedido que regrese, que no reconozca que los espartanos están derrotando al imperio persa. Artemisa quiere que Jerjes reafirme su origen divino ante los suyos.

Secuencia 23 (01:35-01:37):

Filón está muy malherido. Mientras Jerjes disfruta de los bailes exóticos de bailarinas y de los cariños de Artemisa, aparece Efiates en el harén y le cuenta que hay un camino secreto para cruzar Las Termópilas. “Tendrás toda Grecia como te prometí”, le dice Jerjes a Artemisa.

Secuencia 24 (01:37-01:46):

Los persas empiezan a marchar para crear dos frentes al ejército griego. Helas avisa a Leónidas de que van a atacarle por la retaguardia y

Leónidas manda a Filón a casa para que comunique lo que allí ha sucedido. “Hoy nos jugamos nuestra libertad”, le despide el caudillo.

Los persas acorralan a los espartanos. Leónidas le dice a Temístocles que se vaya porque en Las Termópilas ya no hay nada que hacer y se encamina hacia Salamina.

Secuencia final:

“Espartanos, ya no podemos defender el paso. Vamos a atacar y a matar a Jerjes”. Los espartanos avanzan en una formación parecida a una flecha y pronto son rodeados por los persas. Jerjes brinda una última oferta a los espartanos que sólo tendrían que entregar a Leónidas para salir vivos. Éstos, como era de esperar, le dicen que no. Finalmente los arqueros terminan con todos los espartanos. “Caminante, ve y dile a Esparta que sus hijos han muerto por defender sus leyes”, concluye la voz en *off*. Éste es el mismo texto de la estatua que actualmente puede visitarse en Las Termópilas.



Estatua en recuerdo a los 330 espartanos en Las Termópilas con el texto esculpido: “Caminante, ve y dile a Esparta que sus hijos han muerto por defender sus leyes”

D) Acciones

Las acciones narradas (cronológicamente) en la película son:

- 1) Avanza el ejército persa
- 2) Torturan a un espía espartano
- 3) Demarato habla sobre los espartanos y se bate contra un guerrero persa en presencia de Jerjes
- 4) Artemisa trae sus naves
- 5) Leónidas asegura en la Asamblea de Corinto que luchará contra Persia
- 6) Filón y Helas se juran amor eterno
- 7) La reina Gorgo nombra a Filón caballero espartanos
- 8) Aparece el rey Leotínidas

- 9) Leónidas conoce la predicción del oráculo
- 10) Filón es expulsado de Esparta porque su padre es un traidor
- 11) Leónidas marcha con su ejército a Las Termópilas
- 12) Filón y Helas persiguen a los espartanos por las montañas
- 13) Aparece Efialtes
- 14) El pastor le dice a Leónidas dónde hay un paso por el que los persas podrían atacar su retaguardia
- 15) Aparece muerto el hermano de Jerjes
- 16) Los espartanos atacan por la noche las tiendas del enemigo
- 17) Filón salva a un espartano herido y es perdonado por Leónidas
- 18) Los espartanos vencen todas las batallas
- 19) Artemisa aconseja a Jerjes retirarse “porque Dios así lo quiere”
- 20) Efialtes es rechazado por Helas y le cuenta a Jerjes dónde está el paso
- 21) Ataque final de los persas
- 22) Filón vuelve a casa para contar lo sucedido

E) Personajes

LEÓNIDAS: Richard Egan



Leónidas y Gorgo

- Descripción física: El rey Leónidas de esta película es un hombre fuerte, alto y esbelto. No es un espartano musculado y fornido como los que hemos podido ver también en '300' sino que es más bien una persona normal, más real. Tanto el argumento como los personajes de esta película tienen por objetivo la concordancia con la realidad contada por Heródoto. Por eso no vemos personajes muy extravagantes o de cualidades poco comunes, al revés, todos los personajes parecen muy reales.

El Leónidas de esta película es un hombre de unos cuarenta años (algo mayor que los protagonistas de las otras películas), tiene un rostro fino, ojos azules y pelo rizado castaño. Está muy moreno, tiene la sonrisa blanca y amplia, con dentadura perfecta, y es bastante delgado.

- Hábitos: el biarca de Esparta suele participar en las sesiones del Consejo, busca el apoyo de su pueblo y de su esposa y es el encargado de que el ejército de Esparta esté siempre preparado. No lo vemos entrenar o

enseñando a luchar, pero sí que nos imaginamos que esto forma parte de su rutina.

- Forma de pensar: Leónidas tiene un temperamento fuerte y piensa en Esparta por encima de todo. Con la vehemencia de un caudillo lleva a su guardia personal a la guerra sabiendo que va a ser una batalla muy complicada. Sin embargo, él nunca deja de creer en sus hombre y en algunos momentos de la historia cree que pueden ganar la contienda.

- Acciones importantes: De la misma manera que sucede en la cinta de Snyder, las acciones clave de Leónidas son marchar a la guerra desoyendo a los consejeros y no rendirse en ningún momento o no aceptar las ofertas de un Jerjes que en esta cinta aparece como mucho más humano que en las posteriores.

- Función: la función de Leónidas es ser el héroe de la trama y el representante de la libertad y la razón europea en contraposición de la tiranía y barbarie persa.

JERJES: David Farrar



Jerjes ante Las Termópilas

- Descripción física: El rey-dios del Imperio Persa no impacta visualmente tanto como el Jerjes ideado por Snyder y encarnado por Rodrigo Santoro. Para empezar este Jerjes no es nada atlético; en casi todas sus escenas aparece sentado y su aspecto está alejado del de un luchador. Más bien se parece a un emperador romano acomodado, algo fondón (como el mítico Nerón de Peter Ustinov en '¿Quo vadis?' de Mervyn Le Roi, 1951), que apura sus días disfrutando al lado de mujeres y ejerciendo el mando a través de sus acólitos.

Este Jerjes es de piel blanca morena, tiene ojos claros y maquillados de un negro penetrante, luce una barba oscura y sus vestimentas son muy coloridas. Esta es una representación más o menos fiel a los legados históricos que nos han llegado del pueblo persa (con la licencia de los ojos azules). Maté trata de ser fiel a lo que históricamente pudo ocurrir en todos los aspectos conformantes de la historia narrada.

- Hábitos: Jerjes organiza la batalla contra los griegos de una manera pausada, entre comidas, bailes y espectáculos. Es un hombre al que le gusta disfrutar de su poder y sentirse dios. En más de una ocasión la figura femenina que le acompaña, Artemisa, le recuerda quién es y cómo debe comportarse: como un hombre muy superior, como un semi-dios. El mundo está a sus pies y él sólo tiene que avanzar, seguir adelante porque se sabe superior al resto de los mortales. Tanto él como su padre están destinados a invadir Europa y a ensalzar al pueblo persa que tan dañado ha salido de batallas anteriores.

- Forma de pensar: Jerjes cree firmemente que está en su derecho de invadir Europa y de hacerse con las riquezas de occidente. Aunque no lo vemos yacer más que con Artemisa, sí que da la sensación de que es un mujeriego que disfruta más de los bailes exóticos femeninos que de la guerra. Le gusta disfrutar de la comida, de la bebida y de su posición de rey de Persia.

Jerjes obviamente es el malo de esta historia, aunque en ningún momento le vemos el carácter más sanguinario que hemos podido observar en '300' o '300: el origen de un imperio'. Es un hombre mucho más calmado que parece más amar la vida y a Artemisa que cualquier otra cosa. No tiene la ambición que dibuja Miller y lleva a la pantalla Snyder, y su carácter se acerca mucho más al descrito por Heródoto.

- Acciones importantes: La acción más importante de este personaje es la de atacar a los griegos a través del paso de Las Termópilas y, a la vez, la de

atreverse a luchar contra los espartanos aún después de escuchar las inquietantes palabras de Demarato. Es el motor de la historia pues sin su decisión de atacar Grecia, la batallas de Las Termópilas no hubiera sucedido. Sus motivos son los que hacen que se considere como agresión este acto invasivo.

- Función: Jerjes es el malo de la historia (requisito imprescindible de las tramas clásicas) al igual que sucede en '300', 'Casi 300' y '300: el origen de un imperio'. En el único texto en el que aparece ese regusto a villano tan marcado es en el *VII Libro* de Heródoto, porque como hemos comentado más arriba, Heródoto se limita a contar lo que le han dicho los testigos de aquella época o lo que ha visto él mismo, pero desde el punto de vista griego. Ni Maté ni Heródoto lanzan juicios de opinión tan claros como los creadores modernos.

En ello vemos que la intencionalidad de ambos no radica tanto en juzgar la historia y sus protagonistas como en describirla lo más fielmente posible, aunque, eso sí, con las licencias culturales propias de occidente en cada una de las épocas en que se realizaron sus obras.

DEMARATO: Ivan Triesault



Demarato en un banquete

- Descripción física: este personaje es esbelto, fuerte aunque con más años que el resto de espartanos que forman la guardia de Leónidas. En sus rasgos se puede observar la fiera de los guerreros griegos pero también la prudencia de quien tiene el don de la sabiduría. Es rubio, lo que quizás sea en parte una licencia del autor.

- Hábitos: no aparece mucho tiempo en pantalla por lo que no podemos llegar a conocer cuáles son sus hábitos plenamente. En el espacio temporal que recoge la cinta, Demarato es el guía práctico de Jerjes en tierras griegas por lo que podemos llegar a pensar que la mayor parte del tiempo se encarga de documentarse y de servir de ayuda al rey-dios.

-Forma de pensar: Demarato es un personaje prudente. Se sabe un traidor en Esparta por lo que tiene que tener mucho cuidado para caer en gracia a Jerjes, si no, estaría condenado.

-Acciones importantes: las acciones más importantes que lleva a cabo este personaje son: aconsejar a Jerjes, avisarle de que los espartanos pueden ser muy peligrosos y matar a varios persas como muestra de la fortaleza espartana.

-Función: Demarato es el guía de Jerjes en tierras griegas.

ARTEMISA: Anne Wakefield



Artemisa con Jerjes

- Descripción física: Artemisa es la amante de Jerjes. Este personaje es bastante interesante porque no aparece ni en el cómic ni en la película de Snyder pero sí que aparecerá en la película de Murro. Es una mujer bella, de piel clara y pelo negro. En todas las escenas aparece junto a Jerjes. No

sólo se limita al plano físico de la relación sino que aconseja y posee cierta personalidad, no muy desarrollada en la cinta, pero sí entrevista en algunos momentos de sus diálogos.

- Hábitos: este personaje no aparece extensamente en pantalla. Sí que podemos decir que le gusta estar cerca del poder y la toma de decisiones. Es un personaje valiente pero siempre supeditado a las figuras masculinas.

-Forma de pensar: Artemisia está al lado de Jerjes y hará todo lo posible por que este siga contando con ella. Ella quiere atacar a los griegos tanto como Jerjes, aunque no lo exprese con tanta fortaleza como su amante.

-Acciones importantes: estar al lado de Jerjes y dirigir la flota persa.

-Función: Artimesa es la encargada de dirigir la flota de Jerjes.

GORGÓ: Anna Synodinou



Gorgo

- Descripción física: Gorgo es uno de los personajes más curiosos y diferentes de esta película. Decimos diferente en comparación a la idea que tenemos de ella después de ver las cintas de Snyder y Murro. Esta Gorgo no es tan atractiva como Lena Headey ni tan independiente como se les supone a las mujeres espartanas (al menos esa idea ha sido transmitida por la historia, con anécdotas como la del discurso que daban a sus parientes al entregarles el escudo de guerra ("o con él o sobre él"), aunque la interpretación de Maté quizás sea más acertada).

Gorgo es una mujer de unos cuarenta años, mirada perdida y voz estridente que le habla a Leónidas con la pleitesía de un sirviente. No es especialmente llamativa, tiene la piel muy clara y el pelo oscuro.

- Hábitos: permanece cerca de su marido y del resto de la familia.

-Forma de pensar: vive por y para su esposo, nada más.

-Acciones importantes: apoyar a Helas y a Leónidas durante toda la cinta.

-Función: su función más importante es la de hacer las veces de descanso del guerrero.

HELAS: Diane Baker



Helas

- Descripción física: Helas es una chica dulce, de rasgos bellos y muy enamoradiza. Tiene los ojos oscuros, las cejas bien perfiladas y los labios finos. Como Gorgo, es cándida y se dedica básicamente a adular a su amado.

- Hábitos: Es una chica que vive por y para Esparta que es casi lo mismo que decir que vive por y para Filón. Se aman desde que son niños y, para ella, él es el centro de su vida. Habla de él con su tía Gorgo, le pide consejo para saber qué pasos dar hacia su matrimonio y da paseos por el monte con su amado, que quiere casarse con ella. No sabemos mucho más sobre los hábitos de esta muchacha.

-Forma de pensar: Para Helas lo más importante es contraer matrimonio con Filón en el momento en el que se convierta en parte de la guardia

personal de Leónidas. El resto de cosas que puedan suceder en el mundo y que tengan algo que ver con ella están en un segundo o tercer plano y no se le muestra al espectador. Helas quiere ser la espartana perfecta, la madre de perfectos guerreros espartanos.

- Acciones importantes: A pesar de ser uno de los personajes secundarios, Helas tiene gran importancia en la trama. A través de ella el espectador ve cómo es el amor entre dos espartanos que deciden casarse. La honra, el amor y la valentía son sinónimos en Esparta (al menos en la dibujada por Maté). La acción más importante de Helas en esta cinta es la de llevarle el escudo y la capa a su amado cuando ha sido repudiado por el ejército. De esta manera, el guerrero espartano decide seguir a los 300 hombres que marchan hacia Las Termópilas.

- Función: la función de Hélade es la de acompañar a Filón, segundo héroe espartano que consigue salvar la vida de uno de los generales de Leónidas en el campamento persa.

FILÓN: Barry Coe



Filón

- Descripción física: Filón es un joven espartano de rostro suave, ojos claros, nariz pequeña y labios finos. Como el resto de espartanos, aparece siempre en escena bien afeitado y algo tostado por el sol. En esta película llama mucho la atención que alguno de los espartanos está más moreno que los persas. En esta cinta no se busca la diferencia entre unos y otros por la cuestión de la raza sino más bien por los tipos de ropajes o por el hecho de llevar barba o no.

Filón es un joven atlético, muy apuesto con buenas capacidades para la lucha, como le demuestra a Leónidas en un momento determinado de la cinta.

- Hábitos: Filón es un romántico y un soñador. Sueña con ser un guerrero espartano y con casarse con Helas, sobrina de Gorgo. Suele pasar sus días

entrenando para ser un buen luchador y también da paseos bucólicos con Helas en los que se declaran su amor.

- Forma de pensar: Para Filón, como para cualquier espartano, no hay nada tan importante como Esparta. Por eso arriesga su vida y la de su novia cuando decide perseguir al ejército espartano por los montes para vengar su nombre. Filón es valiente, fuerte y fiel.

- Acciones importantes: La acción más importante de este personaje la lleva a cabo cuando decide seguir al ejército espartano para mostrar su valía. Después, cuando salva a un general espartano en el campamento persa consigue ganarse el beneplácito de Leónidas, que termina por readmitirlo entre sus filas aunque su padre fuese un traidor.

-Función: Filón es otro héroe espartano que encarna a la perfección todos los valores de este pueblo griego: Fiel, valiente, cumplidor y buen amante. Filón es el luchador perfecto.

EFIALTES: Kieron Moore



Efiates

- Descripción física: El Efiates de esta película es un hombre normal sin ningún tipo de deformidades corporales como sucede en las cintas posteriores. Es un hombre de unos treinta y cinco años, bastante alto, con las manos grandes y el rostro prominente. Tiene los ojos castaños, el pelo negro y se mueve de manera tosca. Es un hombre de campo curtido por el sol y la piedra.

- Hábitos: Efiates es un cabrero por lo que la mayor parte del tiempo la pasa con los animales. Vive con dos ancianos en una pequeña casa de adobe y paja y les ayuda con las labores propias de los pastores. No habla mucho, parece estar siempre pensativo y odia la situación vital en la que se halla.

-Forma de pensar: Como en las otras adaptaciones textuales, Efiates es el personaje más egoísta de esta historia. Se mueve por sus propios intereses

y por eso traiciona a los griegos, para mejorar en su posición económica. No es el "Cuasimodo" que se nos presenta en otras ocasiones.

-Acciones importantes: la acción más importante de este personaje es la de desvelar a los persas dónde hay un camino de pastores mediante el cual se puede atacar a la retaguardia de los espartanos.

-Función: Efialtes es el traidor de esta cinta y su figura es clave en el desenlace de esta historia. Si Efialtes no hubiera desvelado la ubicación del camino de pastores, el desenlace de esta historia podría haber sido bien distinto, tanto en esta como en las otras cintas.

F) Espacio o escenarios

Los escenarios que nos encontramos en esta película están al servicio de la verosimilitud histórica y son muy realistas. Sobre todo los exteriores. Como vamos a poder observar en el presente apartado. La película muestra amplios escenarios naturales que evocan a las lomas originales griegas, con tierra roja y cultivos de olivos. Vemos pues como los escenarios son hiperrealistas y están al servicio de una trama con grandes pretensiones históricas.

Ya en el minuto 1 de la cinta nos encontramos con leyendas sobreescritas en pantalla para situar la acción, el contexto, los lugares y los personajes. También se presenta un Jerjes adoctrinante, educativo, pedagógico; más que un caudillo persa se diría un profesor de historia.

Las distintas caras de la historia de los 300 espartanos



Los persas avanzando por Tesalia (Grecia) hasta Las Termópilas

Esta película es la que más se acerca a la realidad que describe Heródoto en su *Libro VII* puesto que da una gran profundidad psicológica tanto a los personajes como a los escenarios y a su luz natural, pues siempre se muestra una iluminación que se pretende real -incluso en las escenas de interior o nocturnas- y no estéticamente distorsionada mediante efectos especiales como en los títulos posteriores. Se busca acercarse a la realidad vivida en el siglo V a.C.



Filón recibiendo el escudo (u hoplón) antes de partir a la guerra. "O con él o sobre él" (ἢ τὰν ἢ ἐπὶ τᾷς -ἔ τὰν ἔ ἐπὶ τᾷς-) decían las mujeres a sus hombres cuando se lo entregaban

En cuanto a los espacios interiores, todos los mostrados son parecidos al que podemos observar en la imagen superior, en este caso

situado en la ciudad de Esparta. Son patios diáfanos, rodeados por columnas y grandes muros en los que se dan cita las autoridades espartanas para nombrar nuevos guerreros, por ejemplo. Este escenario nos recuerda en muchos aspectos a los diseñados para las películas sobre héroes clásicos greco-romanos, basados en suelos, paredes y columnas de mármol, en grandes portones y espacios muy amplios. Este tipo de escenarios están destinados a dar gran solemnidad a los actos descritos en la trama que en ellos sucede. También catapultan a la estética de épocas lejanas como sucede en este caso concreto.

En 'El león de Esparta' también encontramos más escenarios interiores que en el resto de películas que analizaremos más adelante. Entre otros, podemos observar el interior de una choza de pastores que imaginamos en medio de una loma llena de olivos. Los pastores dentro de la trama tienen bastante importancia ya que, a través de un camino de pastores -base de la delación de Efialtes-, Jerjes es capaz de atacar la retaguardia espartana. Este detalle argumental que augura un fatal desenlace para el pueblo griego se repite en todas las adaptaciones que hemos seleccionado y que se van a analizar. Sin embargo, la aparición de una choza de pastores y de la vida cotidiana de los mismos sólo las encontramos en esta traducción intersemiótica que imagina los ambientes y contextos de una manera mucho más detallada que las anteriores.



Interior de la choza de los pastores en las laderas de Las Termópilas

Además de los escenarios interiores ya descritos, nos encontramos en esta cinta con el harén de Jerjes que es mucho menos angustiante que el que se dibuja en '300' por ejemplo. Es mucho menos sórdido. En este harén nos encontramos con mujeres bailando -al estilo de las odaliscas- y no directamente con prostitutas lascivas. Esta película es mucho menos radical en su argumento y en su desarrollo que '300' o 'Casi 300'.

Como venimos comentando, los espacios exteriores son mucho más reales, ricos y numerosos que los propuestos por las cintas más actuales. Para llenar estos escenarios, por decirlo de alguna manera, también se necesitan más protagonistas y más extras. Nos llama la atención las formaciones persas que se dispersan por los campos de olivos y por las orillas de las playas. Hoy en día este problema se hubiese resuelto sin problemas merced a la postproducción digital, pero no se adoptó esa vía para dicho fin.

Como ejemplo la imagen de abajo. En ella podemos encontrar un espacio cercano a la playa y al cortado de Las Termópilas, desde donde los espartanos van a ver a los primeros persas acercarse.



Los espartanos se reponen ante la acometida persa

G) Tiempo

Esta película tiene una duración de casi dos horas y abarca varios días de historia. Desde que Jerjes le declara la guerra a Esparta y Leónidas le pregunta al oráculo, hasta los diferentes enfrentamientos en Las Termópilas.

BLOQUE 2: DISCURSO Y EXPRESIÓN

A) Estructura narrativa

Se trata de una estructura narrativa clásica, lineal, en la que observamos una presentación, un nudo y un desenlace (Aristotélica). La presentación abarca desde el comienzo de la cinta hasta el minuto 00:20, el nudo se prolonga hasta llegar a la hora y media (01:32) de película y el desenlace se extiende hasta la hora y cincuenta minutos aproximadamente (01:46).

Como podemos ver, la estructura es lineal y se basa en la premisa de causa-efecto. La coherencia de este relato de estilo directo se basa en su linealidad y en un trato muy simple del tiempo sin saltos en la linealidad. Ni prolepsis ni analepsis, más tarde empleadas en '300: el origen de un imperio' con fines explicativos.

La estructura narrativa del cine clásico se organiza de manera secuencial, con un inicio que muestra los personajes y la base del incidente o anécdota central, un desarrollo en el que la trama se complica, y un final que la cierra de manera clara y concluyente (excepto en los casos de películas de final abierto por dos motivos principal aunque no exclusivamente: hay una segunda parte en ciernes que explicará lo que quede pendiente o se busca producir un extrañamiento en el espectador para que sea él quien la cierre).

B) Lenguaje

Cuando el cine se acerca a la historia trata de hacerlo a través de algunos elementos como el lenguaje. Esto va a suceder tanto en esta película como en las posteriores. El objetivo principal de los guionistas es tratar de actualizar a su tiempo el lenguaje clásico que pudieron idear en prosa escritores como Heródoto o Tucídides. De este modo, en la cinta de 'El león de Esparta' vamos a encontrar palabras o frases como: “palabras impías”, “esos malditos bárbaros”, “vengo cabalgando desde el amanecer”... Todas estas palabras resuenan a textos clásicos como la *Iliada* o la *Odisea* (ambas atribuidas a Homero, hacia el siglo VIII a.C.), a una época arcaica, tal como se dibujada en los 60.

C) Puesta en escena

En el cine clásico, la puesta en escena está básicamente destinada a acompañar a los personajes y lo que importa realmente es la voz de la película, lo que cuenta la historia. La estética no se distorsiona para no desdibujar el mensaje.

No obstante, encontramos espacios en los que se recrean las coloridas jaimas persas frente a las playas. Estos campamentos son inmensos y contrastan con la falta de equipo de los espartanos. Voluptuosidad frente a austeridad.

Esparta por ejemplo se parece bastante a la ciudad dibujada por Miller y Snyder posteriormente con colores claros y limpios. Aunque en este caso vemos que los decorados parecen de cartón piedra.

D) Vestuario

Esta es la película con el vestuario más variado. Incluso en la misma secuencia vemos cómo Leónidas, Gorgo y Jerjes cambian varias veces de túnica. Esto puede tener sentido en el lado persa, como una demostración de opulencia. Sin embargo, en el lado espartano no tiene tanto sentido. Consideramos que el abundante vestuario obedece más a que se trate de una superproducción de la época que a una necesidad de guion.

Leónidas, Artemisa y Gorgo utilizan túnicas blancas con ribetes. Las de ellas llegan hasta los tobillos y las de él son por encima de las rodillas. Jerjes utiliza túnicas mucho más ornamentadas, anillos, collares...

Los miembros del ejército persa llevan una especie de kimonos y otros ropajes aterciopelados, con arabescos, turbantes e incluso estampados de leopardo. El traje de guerrero espartano está compuesto de una armadura de color de bronce y una capa roja. Recordemos que hablamos de una Persia preislámica.

E) Maquillaje

El maquillaje en esta cinta está destinado a dar realidad o, mejor dicho, realismo a la historia que nos intenta contar. Maté con los mayores detalles posibles. El maquillaje, por tanto, no es completamente neutro pues no se utiliza solamente para eliminar reflejos o potenciar la luz, luz que casi todo el tiempo es natural, lo que sin duda intensificó el trabajo de los maquilladores de la época.

El maquillaje de Gorgo, Helas y Artemisa es muy parecido. Es blanquecino y da la sensación de pureza e incluso de virginidad.

El maquillaje de los espartanos va mutando con el paso de los días. Al principio es muy neutro y al final la sangre, el sudor y el barro se mezclan en los rostros y los brazos de los espartanos.

Los pastores, por ejemplo, parecen muy viejos y sucios. Efiates por ejemplo aparece en la cinta muy desmejorado y ennegrecido, creemos que para dar sensación ermitaña.

En cuanto a los persas, los hay de todo tipo. La mayoría llevan el mismo maquillaje: ojos perfilados, piel blanca, barbas recortadas y algo puntiagudas.

El maquillaje utilizado en esta película es bastante natural o realista. No se emplea para marcar rasgos o estereotipos como en la película posterior '300' y no creemos que esté destinado a producir ningún impacto sobre el espectador.

F) Diálogos

Los diálogos en esta película son una verdadera lección de historia. Son muy densos, numerosos y descriptivos. En esta película el peso de la trama pertenece casi por completo a los diálogos que Jerjes mantiene con Demarato o el general Maratón. A través de las conversaciones entre unos y otros, se puede comprender a la perfección este pasaje de la II Guerra Médica.

Desde nuestro punto de vista, el peso de la trama y del discurrir de la película recae casi directamente en los diálogos que explican, paso a paso, por qué Jerjes llega a Grecia dispuesto a invadirla y cuáles son los problemas que separan a las polis griegas.

Este punto, el de la naturaleza de las polis griegas, es algo que se echa mucho en falta en las películas posteriores que omiten o que confunden al espectador hablando de Grecia como un país y no como un conjunto de polis enfrentadas y con muchas diferencias. Las guerras entre polis fueron una constante en la historia de la Hélade hasta que llegó Alejandro Magno y más tarde los romanos.

- JERJES: Por fin estamos en Europa. ¿Cuánto tiempo tardará la totalidad de nuestras tropas en entrar en Grecia?
- GENERAL PERSA: Aproximadamente siete días y siete noches.
- JERJES: Que azoten a los que se retrasen. Ardo en deseos de vengar la derrota de mi padre.
- GENERAL PERSA: Este ejército conquistará por ti no sólo Grecia, sino el mundo entero.
- JERJES: Tienes razón. Mi padre soñaba con eso también. Un amo sólo. Un mundo sólo. Pero en Maratón hace diez años se limitó a lanzar sólo una ola. ¡Yo vuelco todo el océano!.

En esta parte de la película, justo al principio, lo primero que se consigue a través de los diálogos es situar al espectador. Ya se habla de Grecia, de la Batalla de Maratón (490 a.C.) y del poderío con el que Persia atacó en Las Termópilas. En la película '300' de Snyder no se habla de las guerras médicas ni se explica muy bien cuál es la motivación de Jerjes a la hora de invadir o intentar invadir Europa. En la película de Maté cada acto, cada paso, tiene una explicación dialogada.

- JERJES: Así que este es el espía espartano que estaba contando mis tropas.
- GENERAL PERSA: Sí señor, nuestras mayores torturas de nada han servido. Ha cansado a dos de mis hombres sin lograr hacerle hablar.
- JERJES: Traedle aquí. ¿Por qué no quieres hablar?
- ESPARTANO: No tengo nada que decir.
- JERJES: Dime, ¿Es verdad que los espartanos son los mejores guerreros de toda Grecia?
- ESPARTANO: Tú lo comprobarás, personalmente.
- JERJES: Loco. Tenéis pocos hombres, vuestro país está dividido. No tenéis una autoridad única. ¿Cómo vais a detenerme a mí, amo del mundo entero?
- ESPARTANO: Tú no puedes entenderlo señor. Tú eres amo de esclavos y nada sabes de la libertad.
- JERJES: ¡Basta! Tanta insolencia acabará con tu muerte. ¡Espera! Soltadle. Ven aquí amigo mío. Te he salvado la vida pero no por piedad, me han dicho que los griegos tienen una asamblea en Corinto, vuelve allá y diles lo que aquí has visto. Un poderío que ni los hombres ni los dioses podrán evitar.

Aquí Jerjes deja vivir a un espía espartano para que pueda ir a Atenas a contar lo que allí ha visto. Es interesante ver cómo se le explica al espectador que los griegos dirigen sus intereses a través de Asambleas y Consejos y que, en esta ocasión, se reúnen en Corinto.

Es cierto que la mayor parte de la trama se desarrolla en Esparta o en zonas cercanas a Esparta pero en esta película se hace hincapié en que

hay más lugares a los que les afecta el intento invasivo persa como puede ser Corinto o Atenas.

- JERJES: Ese espía griego era un hombre valiente.
- DEMARATO: Era espartano mi señor.
- JERJES: Demarato, tú que fuiste rey de ese pueblo, dime, ¿Crees realmente que combatirán contra nosotros?
- DEMARATO: Señor, ¿quieres una respuesta que te agrade o la verdad?
- JERJES: La verdad, no utilizaré represalias.
- DEMARATO: Los espartanos lucharán aunque el resto de Grecia se rinda.
- JERJES: ¿Pero cómo van a poder combatir ni hacer nada teniendo dos reyes que les gobiernan?
- DEMARATO: El que me arrebató el trono es un usurpador, pero el otro, Leónidas, es un verdadero rey espartano. Su nombre significa león y es digno de él. No hay hombre que pueda igualar su talento y su valor en la batalla ni el amor que siente por su patria.
- JERJES: Parece que tienes en gran estima a los reyes espartanos, Demarato.
- DEMARATO: Yo señor, también lo he sido.
- JERJES: Pues no me das la impresión de ser un gran luchador.
- DEMARATO: Aún no encontré hombre a quien pudiera dominar.
- JERJES: Te daré la oportunidad de que lo demuestres. Entre mi guardia personal hay un joven muy dotado. Le he visto matar a cuatro espadachines con otros tantos golpes sólo porque me estaban molestando con sus palabras.

Los diálogos son la columna vertebral de esta cinta. A través de ellos conocemos la forma de ser de los personajes, los pasajes históricos, las fortalezas de unos y las debilidades de otros.

Cabe destacar en este punto que los diálogos recuerdan más al de otras cintas de los 60, a los *péplum*, que a películas que abordan temáticas parecidas en la actualidad como podría ser 'Alejandro Magno' (Oliver Stone, 2004).

G) Voz en *off*

Se trata de una voz masculina que va narrando la parte más histórica de la cinta. Como un aedo o bardo.

H) Narrador

Se trata de un narrador omnisciente en tercera persona. Es lógico pues se pretende una película histórica y el final se sabe de antemano.

I) Ritmo

Esta película de casi dos horas tiene un ritmo bastante lento. En este sentido difiere mucho de las cintas posteriores que apuestan por la espectacularidad, por la ligereza de las tramas y por un ritmo que va *in crescendo* a medida que la película se acerca a su fin.

En la película 'El león de Esparta' de Maté el ritmo es muy lineal y los enfrentamientos son poco dinámicos. Acostumbrados a las películas de acción moderna esta película es poco atractiva para los seguidores de Snyder o Miller. Esta cinta es un muy buen repaso a lo que fueron y cómo se pudieron desarrollar las tres Guerras Médicas y de los personajes que tuvieron algo que ver en el desarrollo de las mismas. Aparece Leónidas, Demarato, Maratón, Jerjes, Artemisa o Termístocles, figuras clave de la historia griega y que se omiten en las adaptaciones posteriores o se les da muy poca relevancia.

El ritmo es tan lento que el primer enfrentamiento entre griegos y persas no llega hasta pasada la primera hora de película. No encontramos grandes altibajos como en las películas posteriores. Es una película muy serena que explica con todo lujo de detalle un pasaje histórico. Desde nuestro punto de vista, este ritmo pausado es el que más puede asemejarse a las descripciones y los diálogos que aporta Heródoto.

J) Montaje

Se trata de una superproducción de época rodada en grandes espacios al aire libre y escenarios de grandes dimensiones que recuerdan a los decorados de 'cartón-piedra' de la serie B. El montaje o composición del conjunto de planos es lineal o cronológico. No encontramos saltos en el tiempo, lo cual hace que la compresión de la cinta, dentro de las aspiraciones históricas, sea más o menos sencilla. Asistimos a un montaje en paralelo cuando la cinta nos relata historias más o menos secundarias como la protagonizada por Helas y Filón. Esta pareja vive su historia en paralelo, casi ajenos al discurrir de Esparta y esto se consigue, entre otras

cosas, con un guion específico y un montaje particular. Los movimientos de cámara que se utilizan para desarrollar la historia de estos dos personajes son más cortos y más pausados si cabe.

El ritmo del montaje se basa en cambios de plano clásicos, acompañados de música extradiegética de énfasis.

K) Iluminación

La iluminación de esta película es completamente natural y neutra. No encontramos grandes juegos de luces en ninguna secuencia y no logramos distinguir iluminación artificial excepto en alguna escena interior por motivo de legibilidad.

Las carencias en cuanto a la iluminación en la cinta de Maté las encontramos en el momento en el que los espartanos atacan el campamento persa y es, supuestamente, de noche. La luz se transforma para dar sensación nocturna a esta parte de la trama, sin embargo, la escena se ve en un tono azul propio de haber rodado como "noche americana" la secuencia.

L) Color

El color en esta cinta carece de un objetivo concreto, allende el realista, como sí que sucede, por ejemplo, en la cinta de Snyder. Se trata de un color natural sin efectos de postproducción llamativos más allá del

necesario etalonaje (o igualación del color y luminosidad entre todos los planos de una película).

M) Sonido

El sonido de esta película lo forman su banda sonora, los diálogos y los estruendos de la batalla. La música para esta cinta la compuso Manos Hadjidakis, compositor griego nacido en 1925. Para muchos, la banda sonora de la cinta fue incluso más memorable que la película en particular.

N) Los cinco puntos más reseñables de esta película

- 1) Artemisa presentada como amante de Jerjes
- 2) Temístocles, ¿un consejero o un guerrero?
- 3) Los diálogos que imitan el habla clásica
- 4) Se es fiel a la historia
- 5) Jerjes muy humanizado

2.3.2.2.- Análisis de la película '300'



Cartel de la película '300' (Zack Snyder, 2006)

BLOQUE 1: HISTORIA Y CONTENIDO

A) Ficha técnica

Breve sinopsis:

En esta película asistimos al nacimiento, desarrollo vital, lucha y muerte de Leónidas, biarca y héroe espartano. La mayor parte de su trama se centra en la Batalla de Las Termópilas que enfrentó a los famosos 300 espartanos contra el imperio persa capitaneado por Jerjes. La película comienza narrando la infancia de Leónidas en Esparta y muestra, superficialmente, alguna de las costumbres de esta polis griega. El que nace débil, con defectos o malformado, es descartado y despeñado por el monte Taigeto para preservar la raza. Leónidas no es descartado, pero tiene que pasar las duras pruebas que hacen que el niño deje de ser infante para convertirse en hombre.

Abandonan a Leónidas en el bosque vestido con harapos y supera todas las adversidades para demostrar que puede ser uno de los dos reyes de Esparta. Años después, llega un emisario persa a Esparta y pide al nuevo biarca que su pueblo claudique ante la omnipotencia de Jerjes. Leónidas no se lo piensa mucho y mata al emisario, declarando así la guerra al imperio persa y marcha, sin tener en cuenta la resolución de los éforos, a defender la justicia y la razón al desfiladero de Las Termópilas con tan sólo 300 hombres (máximo permitido sin recurrir a que el Consejo de la ciudad autorice a movilizar al ejército, algo que no deseaban hacer).

En el paso de 'las puertas calientes' (Termo -calientes- y pilas -puertas o fuentes-) se suceden diferentes batallas en tres días de combate que van diezmando a los hombres espartanos. En Esparta, Gorgo, la esposa de Leónidas, intenta conseguir, aunque sin frutos, que el Consejo envíe más hombres al desfiladero porque sabe que su esposo va a morir.

Efialtes, un engendro espartano que no fue admitido en las filas de los guerreros persas, traiciona a su pueblo y le revela a Jerjes una senda pastoril a través de la cual poder atacar la defensa espartana por su retaguardia. Finalmente, los guerreros persas aniquilan a los espartanos, cogidos entre dos fuegos. Históricamente parece ser que Efialtes era griego y no espartano.

Dilios, uno de los guerreros espartanos que quedó herido en Las Termópilas, relata toda la historia al año siguiente de la batalla de Las Termópilas en la de Platea (479 a.C.), en la que el recuerdo de lo sucedido en Las Termópilas da aliento a los pueblos aliados griegos para vencer al imperio invasor.

Título:

300

Dirección:

Zack Snyder

Ayudante de dirección:

Martin Walters

Dirección artística:

Isabelle Guay

Nicolas Lepage

Jean-Pierre Paquet

Producción:

Frank Miller

Gianni Nunnari

Mark Cantón

Bernie Goldmann

Jeffrey Silver

Diseño de producción:

James Bissel

Guión:

Zack Snyder

Kurt Johnstad

Michael Gordon

Basada en:

300 de Frank Miller y Lynn Varley

Música:

Tyler Bates

Sonido:

Rick Hromadka

Derek Vanderhorst

Maquillaje:

Larysa Chernienko

Christophe Giraud

Leonard MacDonald

David Scott

Shaun Smith

Fotografía:

Larry Fong

Montaje:

William Hoy

Vestuario:

Michael Wilkinson

Efectos Especiales:

Louis Dumont
Peter Ejupovic
André Laperripère
Louis Pedneault
Luc Therrien

Protagonistas:

Gerard Butler
Lena Headey
Louis Wenham
Rodrigo Santoro
Vincent Regan
Michael Fassbender

País:

Estados Unidos

Año:

2006

Género:

Acción
Épica
Histórica
Fantasía

Duración:

117 minutos

Idioma:

Inglés

Productora:

Legendary Pictures
Virtual Studios
Hollywood Gang Productions
Atmosphere Entertainment MM

Distribución:

Warner Brothers

Presupuesto:

70 millones de dólares

Recaudación:

456 millones de dólares

B) Quién es el director



Zachary Edward Snyder

Zachary Edward Snyder es un director, productor y guionista norteamericano nacido en 1966 famoso por cintas como '300' (2006) o 'Watchmen' (2009). Snyder es conocido por el apodo "*the wizard*" (el mago) entre parte de la crítica norteamericana por la forma en que utiliza técnicas como la cámara lenta, el color o la música en sus películas.

Este director estudió en la escuela de Arte Center College of Desing en Pasadena (California -EE.UU.) y en la Escuela de Bellas Artes Hearherlys en Londres (Gran Bretaña). Antes de convertirse en el director que es hoy, Snyder realizaba anuncios publicitarios para marcas de cervezas, coches o teléfonos móviles y, también en sus inicios, rodó un corto documental sobre Michael Jordan y un videoclip para el cantante Morrissey.

Snyder debutó como director en 2004 con 'El amanecer de los muertos' (George A. Romero, 1978). Pero fue en 2006 cuando su nombre se hizo famoso al ser uno de los artífices de '300', una película que consiguió una recaudación de 456 millones de dólares (y 70 de presupuesto). Otra de las películas más importantes de este director llegó en el año 2009 bajo el título de 'Watchmen', basado en una serie de cómics homónimos de Alan More -guionista-, Dave Gibbons -dibujante y rotulador- y John Higgins -colorista- entre 1986 y 1987, que presenta a los superhéroes como parte de la sociedad. En 2010 dirigió 'Ga'Hoole: la leyenda de los guardianes', una incursión en la fantasía y el 3D, y finalmente en 2011 produjo 'Sucker Punch', un homenaje al anime japonés.

Sobre este joven director, fruto de la llamada penúltima generación de cineastas norteamericanos (como J. J. Abrams o David Fincher), se dice que no rinde pleitesía a sus antecesores ni al cine comercial que se viene haciendo en Norteamérica desde hace muchos años. Snyder pertenece a una generación audiovisual que ambiciona poder utilizar todos los elementos que tiene a su alcance y que desprecia (al menos esto es lo que piensa un sector de la crítica) lo que tiene que ver con la corrección ideológica o cultural.

C) Desarrollo de la historia

De los sucesos de una historia se ha dicho tradicionalmente que constituyen una ordenación llamada trama. Aristóteles definió la trama (*mythos*) como la disposición de los incidentes. La teoría narrativa

estructuralista mantiene que esta disposición es precisamente la operación que realiza el discurso. Los sucesos de una historia son transformados en una trama por el discurso, el modo de su presentación. El discurso puede manifestarse en varios medios, pero tiene una estructura interna cualitativamente diferente de cualquiera de sus posibles manifestaciones. Su orden de presentación no tiene que ser el mismo que el de la lógica natural de la historia (Chatman, 1990).

En esta ocasión, nos enfrentamos al análisis de una película de estructura clásica del cine norteamericano donde a los diez minutos de metraje el espectador ya conoce a todos los personajes, se ha sentido atraído por el héroe y ya tiene un horizonte de expectativas bien formado. Hacia los 60 minutos de la historia nos vamos a encontrar con la parte central del nudo para llegar a las conclusiones o desenlace unos 40 minutos después.

Para realizar un completo análisis del desarrollo de la historia en '300' vamos a dividir la historia en secuencias que obedecen al esquema clásico (aristotélico) de presentación-nudo-desenlace. En el siguiente punto del presente análisis destacaremos las acciones o puntos de inflexión que hacen que esta historia fluya por unos cauces concretos y no por otros.

Secuencia 1 (0:00-0:12):

La película comienza con una voz en *off* que narra cómo se seleccionan a los niños espartanos para convertirlos en futuros guerreros.

En el primer minuto de la cinta ya se ve cómo combaten los niños llamados a defender Esparta. En el segundo minuto del metraje el niño (que es Leónidas) es separado de su madre para que se curta en el bosque y muera o regrese como un héroe. En el minuto cinco el niño regresa a Esparta y se convierte en uno de sus dos reyes. En el minuto seis se descubre que el narrador de la película es Dilios, espartano que luchó en Las Termópilas y que ahora está arengando a las tropas en la batalla de Platea (un año más tarde). El enemigo llega a Esparta en el minuto siete y en el doce Leónidas asesina a los emisarios persas.



Emisario de Jerjes

De este modo termina la primera secuencia de la película. En tan sólo doce minutos, y a través de un discurso lineal clásico, el director nos ha presentado al héroe (Leónidas), al villano (los persas y su rey Jerjes), al traidor a Esparta (Theron), a la mujer luchadora y defensora de su clase (Gorgo) y a Esparta.

Secuencia 2 (00:13-00:19):

Leónidas se ve obligado a ir a consultar al oráculo si Esparta debe entrar en guerra contra Persia o no. Nuestro protagonista les pide a los

viejos místicos que escuchan a la razón y no a los dioses, pues el imperio dirigido por Jerjes pretende reducir a cenizas a su pueblo. El biarca de Esparta explica a los éforos (augures deformes) cómo podrían doblegar al ejército persa en el paso de Las Termópilas, pero el oráculo determina que es el tiempo de la Carneia, festival religioso que honra al dios Apolo, y que Esparta no puede entrar en guerra durante la Carneia. Cuando Leónidas se va, vemos que el oráculo es corrupto y que ya ha sido comprado con oro y vírgenes por los emisarios de Jerjes.



Un éforo y una virgen como ofrenda carnal

Secuencia 3 (00:20-00:21):

En esta tercera secuencia se puede ver a Leónidas desnudo en su habitación mirando a la nada a través de uno de sus balcones. El rey de Esparta no puede dormir después de lo sucedido en la incómoda visita del emisario persa. Cuando se acerca a la cama, su mujer está despierta esperándole y éste le pregunta: “¿Qué puede hacer un rey para salvar su mundo?”, el rey espartano siente que de él mismo depende la libertad y, más allá, la pervivencia del mundo y de la razón. Gorgo le responde que lo

que tiene que preguntarse es qué haría un hombre libre en su situación. Tras esto hacen el amor en una escena en la que se juega con las luces y las sombras y con la cámara lenta, debilidad del director Snyder.



Leónidas y Gorgo

Secuencia 4 (00:22-00:42):

La secuencia número cuatro es una de las más largas de toda la película. Es el momento en el que Leónidas decide ir a la guerra. Se reúne con una falange de 300 espartanos y aparece el Consejo, corrompido también por los persas, y le dicen al espartano que no puede marchar a la guerra porque tiene que obedecer la ley y la Carneia. Éste les responde que sólo va a dar un paseo con su guardia personal. Cuando se despide de su mujer ya sabe que va a morir: “Esparta necesitará hijos”. Gorgo, tras darle un colgante le responde a su esposo: “Espartano, regresa con tu escudo o sobre él”. En este momento, no hay lugar para la ternura o el miedo. En Esparta, tal y como se repite una y otra vez, no hay lugar para la debilidad.

En este momento de la película aparece uno de los personajes más importantes de la misma, Efialtes. Efialtes es un ser deforme al que sus padres salvaron de ser sacrificado al nacer (lo deberían haber despeñado por el Taigeto) y huyeron de Esparta. Efialtes observa cómo la falange de Leónidas marcha hacia Las Termópilas. Reiteramos el hecho de que parece ser que el original Efialtes no era espartano (por ello no hubiese sido despeñado por el Taigeto) sino que era griego.

De camino hacia el estrecho se encuentran con hombres de otra polis griega, la de los arcadios, que al ver la mínima cantidad de hombres que marchan hacia la guerra dudan de si unirse o no. Cuando el pelotón se detiene para descansar, Leónidas es incapaz de dormir puesto que lleva 40 años esperando ese combate y lamenta tener tan pocos hombres para sacrificar, dice el narrador. Al reanudar el camino llegan a una aldea arrasada por los persas, en menos de 20 minutos de película la afrenta ya está presentada y el público ha conectado completamente con los héroes de esta historia. En el pequeño pueblo hay huellas extrañas y simiescas. Un niño aparece de entre las llamas y explica a los guerreros cómo aparecieron bestias en mitad de la noche y asesinaron a todo el mundo. Los aldeanos fallecidos están colgados de los árboles. Llenos de rabia y furia, los combatientes de Leónidas continúan su periplo hacia las ‘Puertas calientes’.

Hacia el minuto 34 aparece Gorgo en Esparta hablando con un miembro del Consejo. Le explica que la libertad tiene un precio y que por ello su marido ha marchado hacia Las Termópilas. Le expone sus razones y le pide hablar ante el Consejo. Tras esto, y de nuevo en Las Termópilas,

espías espartanos analizan el terrorífico ejército de Jerjes. Éste manda un emisario a hablar con Leónidas, de nuevo, los espartanos muestran su poca amabilidad para con los enemigos, le cortan un brazo: “Nuestras flechas ocultarán el sol”, vaticina el persa, “pues lucharemos a la sombra”, responden los espartanos.



Leónidas y la soledad del guerrero

Ya al final de esta secuencia previa a la batalla, aparece Efialtes quien se ofrece a Leónidas a luchar junto a él y sus hombres para defender Esparta. Leónidas, con trazas de cariño y paternalismo, le dice al engendro que no todos nacen para ser soldado: “Para presentar batalla no puedo contar contigo”.

Secuencia 5 (00:43-00:50):

Comienza la batalla. En Las Termópilas, el suelo empieza a temblar y parece que ha comenzado un terremoto, no es así, son las tropas persas que empiezan a moverse. “¡Espartanos, deponed vuestras armas!”, dice un persa a modo de ultimátum. “¡Persas, venid a por ellas!” (el histórico “Ven y cógelas” -Μολών Λαβέ-), responde el bando griego. Las dos formaciones

chocan y miden sus fuerzas en el paso de Las Termópilas. Los espartanos se muestran superiores en la batalla cuerpo a cuerpo.

Hacia el minuto 46 tiene lugar una de las escenas más bellas de la película de Snyder. Leónidas protagoniza un 'baile' coreografiado y en cámara lenta en el que según va avanzando va matando a persas con su lanza y con su escudo. Cuando los persas se dan cuenta de que de esa manera no conseguirán aniquilar a los persas comienzan una tímida retirada hacia un escarpado acantilado. Los espartanos, que no son tibios ni gentiles, abocan al acantilado a decenas de persas sin salida. Al unísono todos gritan: "¡Aú!". En ese momento cae una lluvia de flechas que oscurece el cielo de tal manera que parece de noche y todos ríen porque se lucha, como ya se vaticinó, a la sombra. Los persas vuelven a cargar, esta vez con caballos, y de nuevo los espartanos salen airoso del ataque.



Los espartanos en el desfiladero bajo las flechas que ciegan al sol

Secuencia 6 (00:50-00:53):

Esta película está estructurada de tal manera que van a ser constantes las idas y venidas en la pantalla desde Las Termópilas hasta la

ciudad de Esparta. En esta secuencia encontramos a Gorgo en Esparta en una reunión secreta con uno de los más veteranos miembros del Consejo. Éste le dice a la reina que comparecerá ante el Consejo en dos días. Gorgo quiere ayudar a su marido, pero con el fin de liberar a Esparta de la tiranía persa. Este consejero le asegura a Gorgo que la mejor manera de poder triunfar en el Consejo es teniendo de su lado a Theron, el otro traidor de esta historia. Al final de esta escena aparece Theron guiando al hijo de los reyes de Esparta hasta su madre, a la cual, al final de un breve diálogo le despide con una amenaza.



Gorgo y Theron

Secuencia 7 (00:54-00:59):

Durante esta corta secuencia Jerjes mantiene una reunión con Leónidas. El dios-rey persa le ofrece al griego todo tipo de riquezas si se rinde en ese preciso momento. Jerjes aparece engalanado y con su voz semi robótica (no natural) le dice a Leónidas que sea razonable. Dice de los espartanos que son una tribu muy molesta, se ríe de ellos y de la lógica griega. Leónidas le espeta a Jerjes que tiene muchos esclavos pero muy pocos soldados, no tiene miedo. El persa responde allí en Las Termópilas

que si no acepta su trato el mundo jamás sabrá que 300 espartanos defendieron el lugar. Leónidas responde: "El mundo sabrá que pocos hombres libres lucharon contra un tirano". Mientras tanto, el resto de espartanos continúa amontonando persas muertos.



Leónidas negociando con Jerjes

Secuencia 8 (01:00-01:12):

Continúa la batalla en Las Termópilas. Jerjes, muy molesto por las palabras del incorruptible espartano, manda al combate a los "Inmortales", su guardia personal de 10.000 soldados. Es muy especial la caracterización de estos luchadores, que no llegan a tener la relevancia de otros personajes, pero sobre los que habla el narrador. Los "Inmortales", en la película, son seres parecidos a unos monos vestidos de samuráis. Una vez más parece que todo lo que viene o de índole asiática tiene una connotación claramente negativa. Los "Inmortales", según Heródoto, eran

la formación guerrera más especializada del pueblo persa. Son diez mil hombres escogidos por Hidarnes, hijo de Hidarnes. El uniforme de este cuerpo de élite era el más vistoso. Su armadura se distinguía por la gran cantidad por el oro que portaba. En el libro de Heródoto tan sólo se nombra a los "Inmortales" cuatro veces; hace una breve descripción de los mismos y comenta cómo luchan contra los 300 espartanos.

“Inmortales, pongamos a prueba ese nombre”, dice el narrador. Vemos pues cómo el narrador, la voz en *off* de esta se incluye dentro de la historia puesto que es Dilios. Aparece también en medio del combate un ser gigantesco y deforme y también las primeras muertes del bando espartano (recuerda vagamente al que aparece en 'Troya' de Wolfgang Petersen, 2004). La lucha es cada vez más fuerte y más sucia. De hecho, el engendro gigante (que se parece un poco a Efialtes) casi mata a Leónidas aunque este termina por cortarle la cabeza.

Fruto de la estrategia de Leónidas aparecen en ese momento los arcadios por la retaguardia del enemigo y siembran en caos en la batalla. Jerjes ve cómo sus "Inmortales", su cuerpo de élite, también mueren a manos griegas y Leónidas empieza a soñar con la victoria frente a los persas. Al día siguiente continúan los enfrentamientos. Aparecen rinocerontes, bestias de todo tipo, magos manejando pólvora. Pero incluso con todo esto Jerjes no conseguirá abatir a los 300 espartanos y la lucha se dibuja eterna puesto que los persas, para seguir avanzando hacia las entrañas de Grecia, tienen que cruzar Las Termópilas.

Mueren cientos de persas e incluso el rey Jerjes ejecuta a algunos de sus generales por los malos resultados. Uno de sus estrategas es completamente negro y con rasgos afroamericanos, detalle que hay que destacar ya que puede ser relacionado con el colonialismo cultural del que hablábamos líneas arriba. Al final de esta terrible secuencia por la muerte y destrucción que muestra, pero una obra maestra en cuanto al empleo del color, del ritmo y de la interpretación, muere Astilos, el joven hijo de uno de los capitanes espartanos.



Astilos

Secuencia 9 (01:13-01:15):

Ésta es la secuencia en la que Efialtes traiciona a sus compatriotas (en la realidad era griego, no espartano como aparece en la cinta). El malogrado personaje aparece en un harén persa y conversa con Jerjes I. Éste le dice que tanto sus dioses como los espartanos han sido muy crueles con él, sin embargo, le asegura que él puede darle todo con lo que ha soñado. Efialtes finalmente traiciona a su pueblo y le dice al persa que efectivamente le enseñará dónde está el camino por el que es posible

atacar a la retaguardia espartana. “Lo quiero todo, riquezas, mujeres y un uniforme”, dice el espartano deforme.

Secuencia 10 (01:16-01:19):

A partir de la secuencia anterior, los tiempos de cada tramo de la película se van acortando. Ya no va a haber largos pasajes de luchas ni de diálogos sino que se van a ir entreverando los diversos desenlaces de cada uno de los personajes, y por ende, el de Esparta y el de Las Termópilas, a un ritmo frenético.

En la secuencia número diez Gorgo se reúne con Theron, el otro traidor de esta historia. La reina le explica que necesita su apoyo en el Consejo para que mande al ejército espartano al completo a defender Las Termópilas. Theron le responde que su marido ha desobedecido la ley y le culpa por todo lo que está sucediendo. La reina le abofetea por lo que acaba de decir y este la empuja contra la pared. Theron le pregunta qué es lo que puede ofrecerle para que le dé su apoyo en el Consejo y ésta, sin más, se desnuda. Y sucede lo previsible.



Gorgo y Theron

Secuencia 11 (01:20-01:25):

Esta secuencia comienza con las filas espartanas curándose las heridas del combate anterior en el que las bestias y la pólvora (licencia poética) han hecho estragos en la falange griega. Dilios se tiene que tapar el ojo que ha perdido y Daxos, el capitán de los arcadios, le dice a Leónidas que seguir luchando es una locura, es ir directo a la muerte. Le explica que Efialtes ya le ha indicado a Jerjes la ubicación de la senda que conduce a su retaguardia y que es una batalla perdida, por ello, los hombres de esta polis griega regresan a sus casas. Leónidas se dirige entonces a sus hombres para decirles que no hay retirada ni rendición en la ley espartana. “El mundo entero sabrá que los 300 espartanos dieron su vida por defender la libertad”. Al final de este tramo de la cinta, Leónidas habla con Dilios, que tiene el don de la palabra, le ordena que regrese a Esparta para contar la gesta de los 300 espartanos. Para que todo griego sepa lo ocurrido en el estrecho paso de Las Termópilas.



Dilios hablando con Leónidas

Secuencia 12 (01:26-01-30)



Gorgo ante el Consejo

Ésta es la antepenúltima secuencia de la cinta. En este tramo de poca duración Gorgo, finalmente, consigue hablar ante el Consejo que se molesta porque una mujer hable ante ellos. Pide que manden al ejército para preservar la justicia, el orden y la razón que ellos mismo defienden. También para preservar la esperanza. Cuando por fin parece que el Consejo le escucha y se muestra favorable a ayudar a Leónidas en Las Termópilas, Theron se ríe de su discurso y acusa a Leónidas de haber llevado a Esparta a la guerra. A ella la acusa de adulterio: “Comercia con su cuerpo mientras su marido promueve la anarquía”.

Gorgo apuñala a Theron delante de todo el Consejo y de la ropa del consejero traidor caen las monedas de oro con el sello de Jerjes.

Secuencia 13 (01:31-01:38)

Efialtes muestra el sendero al cuerpo de élite de los "Inmortales". Éstos rodean a los espartanos. Una vez más, Jerjes le pide a Leónidas que entre en razón y acepte la generosidad persa, le pide que se arrodille ante

él, la proscinesis. Leónidas permanece impasible y recuerda el lobo y el frío invernal. No tiene miedo, sólo impaciencia por que dé comienzo la última batalla. Sin embargo, en un momento determinado de la secuencia parece que se va a rendir, se quita el yelmo, Jerjes se levanta, tira el escudo, pero no tira su lanza. Se dirige al traidor Efialtes y le dice que ojalá él viva eternamente. Tira la lanza, se arrodilla, piensa en su mujer y justo a sus espaldas aparece un espartano que mata al emisario y Leónidas, con su lanza, está a punto de matar a Jerjes. Sólo lo hiere un poco en el rostro, pero cuando éste ve la sangre, tiembla. Poco a poco los persas acaban con los espartanos. Ya al final de la batalla un espartano le dice a su rey que ha sido un honor morir a su lado. Leónidas se incorpora, llama a su reina y finalmente lo asaetan.

Secuencia 14 (01:40-01:44)

Esta es la última secuencia de la película. Como buena película, y no sólo por ser de factura hollywoodiense, está llena de emoción. Dilios le da a Gorgo el colgante que llevaba Leónidas en la batalla. Ella entiende que Leónidas ha muerto y le coloca el ornamento a su hijo. “Recordadnos, recordad por qué morimos”, relata Dilios ante el Consejo. “Su deseo era sencillo, sólo recordadnos, que toda alma libre que pase por ese lugar sepa que aquí, por la ley espartana, yacemos”. Para cerrar esta secuencia aparece Dilios arengando a las tropas griegas en la Batalla de Platea, un año más tarde: “Los bárbaros desalmados son conscientes de lo que sucedió en Las Termópilas. En este día liberamos al mundo del misticismo y la tiranía”, concluye la película.

Títulos de crédito

Los créditos son en formato cómic al estilo Miller y duran aproximadamente siete minutos.

D) Acciones o puntos de inflexión

Una acción es un cambio de estado causado por un agente o alguien que afecta a un paciente. Si la acción es significativa para la trama, al agente o paciente se le llama personaje (Chatman, 1990). A continuación vamos a hacer un repaso cronológico de lo que consideramos puntos o acciones de inflexión en esta película.

1) Presentación de los niños espartanos

En el primer minuto de la película se nos presenta la importancia que tiene en Esparta la educación de los niños espartanos. Esta educación influye en los actos posteriores de todo combatiente pero concretamente consideramos que el mostrar en el minuto uno la dureza en la que se cría un niño espartano puede ser el pretexto perfecto para explicar las posteriores decisiones que tomará el protagonista Leónidas. Se entiende también que a través de esta educación se consigue que el niño sea justo, razonable y honorable. Esto nos lleva a pensar que todas las acciones o decisiones que tomarán Leónidas y los suyos van a ser las comúnmente aceptadas por todos.

2) El niño espartano mata al lobo en el bosque

Esta acción es especialmente significativa por varias razones. En primer lugar, si este niño que estaba llamado a ser caudillo de Esparta no hubiera conseguido matar al lobo o hubiera muerto en el intento, la historia contada habría terminado. Sin embargo, este punto de inflexión muestra cómo el pequeño Leónidas es fiero, calculador, sabio y perspicaz. Tiene la fortaleza física pero también la fortaleza mental que se le va a exigir a un rey espartano. Es una anécdota que define al personaje.

En segundo lugar, esta acción es también importante porque es un precedente de lo que pasará más adelante en Esparta. El lobo se transformará en el imperio persas y el débil niño en la minúscula falange espartana encargada de frenar el paso de los persas en Las Termópilas.

3) Llegan los persas a Esparta

La llegada del emisario persa a Esparta sosteniendo las calaveras de todos los gobernantes a los que han asesinado es capital. Esta acción le sirve al director para generar odio o aprehensión por parte de los espectadores hacia los persas ya en el minuto 7. Esta acción muestra de una manera firme y sencilla quiénes son los buenos de esta película y quiénes son, por consiguiente, los malos.

4) ¡Esto es Esparta!

Pocos minutos después de la llegada del emisario persa a Esparta Leónidas le muestra a los persas y también a los espectadores de qué pasta está hecha esa polis griega. Cuando el emisario le sugiere al espartano que claudique y deje seguir avanzando al enorme ejército persa, éste lo echa a un pozo de una pata y grita: “¡Esto es Esparta!”. Esta acción cobra muchísima importancia puesto que muestra a los persas que con Esparta no hay rendición ni diálogos posibles. También ensalza a la figura de la mujer espartana y nos desvela que Gorgo también va a ser importante dentro de esta historia de hombres. Si Leónidas no hubiera tirado al emisario persa al pozo y hubiera aceptado las demandas persas, no hubiera habido historia de los 300 espartanos. Queda fuera de juicio el hecho de que a los emisarios en son de paz no se les debe matar según las normas entre las naciones.

5) El oráculo no da permiso a Leónidas para que marche a la guerra

Hacia el minuto 18 Leónidas se ve obligado a preguntar al oráculo si debe o no marchar a la guerra contra el ejército persa. Éste le dice que no debe so pretexto de la Carneia, época del año en la que por ley los espartanos no entran en combate. Al final de la secuencia se descubre por qué el oráculo ha respondido así; porque los éforos son también corruptos, como parte del Consejo y se han dejado sobornar por oro y vírgenes persas. Esta acción es importante puesto que la negativa del oráculo va a ser la excusa recurrente del Consejo a la hora de negar a

Leónidas ayuda en Las Termópilas. Argumentan que el líder espartano ha quebrado la ley espartana y ha hecho caso omiso al oráculo.

6) Un Leónidas reflexivo

Una de los puntos de inflexión importantes que vemos en el transcurso de la película es cuando el director nos muestra que Leónidas es un rey reflexivo y justo que sólo pretende salvar el mundo (un trabajo digno de un héroe o un Titán). Leónidas le pregunta a su esposa antes de hacerle el amor: “¿Qué puede hacer un rey para salvar su mundo?”.

7) 300 espartanos se van de paseo

Leónidas decide reunir una falange de 300 espartanos para ‘salir de paseo’. Al menos eso es lo que les dice a los miembros del Consejo cuando éstos descubren que su biarca pretender marchar a la guerra sin el beneplácito de los éforos. Sea más o menos histórica la situación descrita, sin esta acción no habría trama. Esta acción del héroe también señala que va a hacer lo que sea necesario por defender a su pueblo, a la justicia y a la razón que ellos consideran aceptable. Informa, además, que pone por delante el futuro de los griegos a su propia vida.

8) El encuentro con los Arcadios

Durante el camino hacia Las Termópilas, Leónidas y su falange se encuentran con el pueblo de los arcadios (naturales de Arcadia, región griega del Peloponeso). Éstos van a acompañar a los espartanos a

defender 'las Puertas calientes' del avance persa. Cuando el líder de los arcadios le dice a Leónidas que van muy pocos hombres a la lucha, éste le muestra cómo cada uno de sus hombres vale por varios de los suyos. Este momento de la película es importante en nuestra opinión porque muestra la fortaleza de la polis espartana frente a las dudas de los demás pueblos.

9) Gorgo habla con un consejero

Hacia el minuto 34 de la película vemos a una Gorgo decidida a salvar a su pueblo y también a su marido. La única figura femenina importante de esta película se reúne con uno de los consejeros y le dice para explicarle que la libertad tiene un precio y que quiere hablar ante el Consejo para que éste envíe más hombres al paso de Las Termópilas. Con este acto se demuestra la valentía de la esposa de Leónidas que no se queda a la espera en su casa sino que lucha, en la medida de lo posible, por salvaguardar a los suyos.

10) Efialtes es descartado

Efialtes, el mayor traidor de esta historia, debería haber sido muerto al nacer puesto que es un ser deforme que no sirve para nada en la organización social espartana, según dice literalmente la película. Sin embargo, sus padres decidieron huir de Esparta para salvarlo. Hacia el minuto 40 de esta película, este ser deforme y lleno de verrugas se ofrece a Leónidas para luchar en su falange. Leónidas, como no podía ser de otra manera, lo descarta. Éste, lleno de ira se vengará minutos después de todos los espartanos que lo han tratado mal. Esta idea de que era un

traidor espartano es una licencia ya que no consta que fuera espartano, sino griego, aunque sí un traidor a Grecia.

11) Los espartanos tiran a los persas por un acantilado

Durante el primer enfrentamiento entre persas y espartanos, estos últimos consiguen doblegar a los invasores sin grandes problemas. Por tierra, los espartanos muestran una gran superioridad sobre los persas. De hecho, terminan acorralándolos y tirándolos por un acantilado.

12) Theron amenaza a Gorgo

Gorgo en Esparta sigue intentando que el Consejo mande ayuda a su esposo. Ésta se encuentra con negativas una y otra vez. Incluso Theron, uno de los consejeros más importantes, se muestra amenazador con la biarca espartana.

13) Jerjes se reúne con Leónidas

Hacia el minuto 54 de la cinta Jerjes tiene una reunión con Leónidas. Éste le dice que se rinda, que sea razonable y deje de desafiar a su imperio. El persa le asegura todo tipo de riquezas y que el mundo jamás sabrá por lo que combatieron en Las Termópilas. Leónidas le contesta: “El mundo sabrá que unos pocos hombres libres lucharon contra un tirano”.

14) La batalla contra los "Inmortales"

La batalla contra los "Inmortales", cuerpo de élite persa, comienza pasada la hora de película. Se ve en este momento la crueldad persa. No obstante, los espartanos son capaces de reducir también a estos luchadores.

15) Jerjes ejecuta a los suyos

Tras la debacle de las primeras batallas, se ve cómo Jerjes ejecuta a alguno de sus generales como muestra de fiereza y de rabia. El rey dios no puede entender cómo un puñado de luchadores espartanos está destrozando cada una de las tácticas de sus generales.

16) Efiates es corrompido

Efiates aparece en un harén persa y Jerjes le dice que si le dice dónde está el sendero por el cuál pueden atacar la retaguardia de los espartanos le dará todo tipo de riquezas que pueda imaginar. El engendro le responde: "Si, lo quiero todo. Riquezas, mujeres y un uniforme".

17) Theron engaña a Gorgo

El consejero corrupto le dice a Gorgo que sin su apoyo no podrá hablar ante el Consejo. Para que ésta tenga su apoyo se va a tener que acostar con él. Finalmente, mantienen un breve encuentro sexual. Ella se vende por Esparta y su marido.

18) Los arcadios se marchan

La otra polis griega que nos muestra el director que acompaña a los espartanos (históricamente hubo más, como 700 tespios y 400 tebanos, pero no se los cita) decide marcharse porque creen que es una batalla perdida al abrirse los dos flancos y no quieren morir. Leónidas por el contrario siente que es el momento que lleva esperando toda su vida. Además, Leónidas manda a Dilios a casa (que está herido y ha quedado tuerto). Sin esta acción, si Dilios no hubiera regresado a Esparta y hubiera muerto, habría sido imposible que se desarrollase esta historia tal y como la concibe Snyder puesto que este luchador es a su vez el narrador de la cinta.

19) Efiates muestra el sendero

El traidor espartano muestra el sendero a los "Inmortales" y terminan por rodear a los espartanos que quedan completamente acorralados. Si este traidor no hubiera vendido a su pueblo la batalla de Las Termópilas no hubiera terminado en este punto, aunque la batalla parecía perdida de antemano dado lo desigual de las fuerzas en litigio.

20) Leónidas está a punto de matar a Jerjes

Leónidas tira su lanza contra el rey dios Jerjes segundos después de lo que parece una rendición espartana. Si la lanza en vez de rozar el rostro de Jerjes hubiera impactado de pleno en la cabeza del persa, la sucesión

de los hechos habría sido bien distinta. Quizá el ejército persa habría decidido rendirse y volver a casa y así no habrían muerto todos los espartanos. Este hecho no consta históricamente.

21) Leónidas muere asaetado

Una vez que el ejército persa ha conseguido rodear a la pequeña falange espartana, los asiáticos sólo tienen que disparar flechas para acabar con ellos. Leónidas muere asaetado por docenas de flechas en el campo de batalla como un fiel guerrero espartano pensando en su patria y en su esposa.

22) Dilios habla ante el Consejo y ante las tropas griegas en la Batalla de Platea

El guerrero Dilios es el único espartano que regresa a casa por orden de Leónidas (en la historia real parece que se salvaron dos espartanos haciéndose los muertos). Éste habla ante el Consejo y cuenta lo sucedido en Las Termópilas. Esta acción se funde con una acción final en la que se ve al narrador arengando con esta historia a las tropas griegas en la Batalla de Platea: “Este día liberamos al mundo del misticismo y la tiranía”, concluye Dilios.

E) Personajes

LEÓNIDAS: Gerald Butler



Leónidas

Descripción física: sin lugar a dudas, Leónidas es el espartano perfecto. Musculoso desde los pies hasta la cabeza. Sus piernas son fuertes y a la vez ágiles. Su torso es perfecto, parece moldeado en arcilla y sus brazos mantienen sin el más mínimo temblor el escudo y la lanza. Sus manos son grandes y curtidas por la arena, el sol y la lucha. El rostro de Leónidas es fiero pero también es capaz de ser dulce cuando habla con su esposa o su hijo. Su pelo es negro zaino, tanto el de la barba como el de la cabeza y las cejas. Sus ojos son profundos y negros, como el foso al que lanza al comienzo de la película al emisario espartano. Sus dientes son completamente blancos y alineados.

Hábitos: desde su más tierna infancia, Leónidas se ha sometido a un duro entrenamiento para llegar a ser algún día un gran luchador espartano. Leónidas pasa largas sesiones luchando tanto con los que van a ser sus compañeros durante el combate como con su hijo, llamado a ser el

próximo rey de Esparta. En esta película no podemos adivinar muchos más hábitos de este personaje. Vemos también cómo duerme desnudo con su mujer, cómo le pide siempre consejo a ésta y cómo tarda en conciliar el sueño cuando algo no va como él espera. Vemos también cómo sigue la ley espartana hasta que algo verdaderamente serio le obliga a romperla. También durante la lucha, Leónidas pide consejo a los compañeros con los que se ha criado tanto en Esparta como en el campo de batalla. Piensa las cosas varias veces antes de lanzar, por ejemplo, una ofensiva.

Forma de pensar: Leónidas es un líder magnánimo. Durante toda la película se comporta con gran generosidad para con los suyos. Por ejemplo, cuando Efialtes le pide luchar con ellos, Leónidas le explica que si es incapaz de moverse como los otros hombres, la falange tendría una fisura y caerían en el combate. Sin embargo, aunque Leónidas intenta razonar con éste, otro de los rasgos más importantes del caudillo espartano, finalmente les traicionará. Leónidas cree en la justicia, en la libertad y, sobre todas las cosas, cree en Esparta. No tanto en otras polis griegas como Atenas. Para Leónidas esa libertad consiste en que cada espartano sea libre de vivir en su ciudad sin que ningún pueblo venga a avasallarlos, a robarles o a violar a sus mujeres. Leónidas cree en la fuerza bruta y no en la dialéctica, considera que a las afrentas hay que plantarles cara con lanzas, escudos y mucho músculo. Leónidas ama a su esposa y a su hijo, pero no más que a Esparta y es la suma de todo, el estado ideal por el que merece la pena dar la vida. En su forma de pensar influye mucho su mujer, que le aconseja y le apoya en las grandes decisiones. Con ella mantiene una mirada cómplice justo antes de lanzar al vacío al emisario persa que llega a Esparta en busca de tierra y agua. En realidad es

ella quien condena al persa a morir en el agujero. Nuestro protagonista también cree que tiene que educar a su hijo con la misma dureza con la que le educaron a él y es por eso que le inicia en el arte de la lucha y también en el arte de la amistad. Para los luchadores espartanos defender al compañero es exactamente lo mismo que defender su propia vida puesto que las falanges guerreras funcionan de manera coral.

Acciones importantes: la historia de los 300 espartanos que idea Snyder gira en torno a Leónidas desde el comienzo hasta el fin, por eso no es de extrañar que las acciones que más peso tienen en el argumento se nos presenten casi siempre de la mano de Leónidas. Leónidas es el niño que se convierte en rey cuando mata a un lobo después de estar varios días en el bosque defendiéndose de todo tipo de fieras. Cuando éste regresa a Esparta lo hace como un héroe. El rey espartano es el encargado de entrenar a su hijo en el arte del combate, puesto que este algún día también llegará a ser el rey, de este modo se nos muestra lo importante que es la educación guerrera para los jóvenes espartanos. Leónidas es también el que enciende la ira del rey persa Jerjes cuando lanza al emisario persa al fondo de un pozo. Otra de las acciones más importantes que lleva a cabo Leónidas, si no la más importante, es la decisión que toma de marchar a Las Termópilas para defender Esparta. Toma esta decisión sin tener en cuenta lo que le dicen los éforos ni el Consejo. Quizá ésta sea la acción capital del personaje, puesto que sin la marcha a Las Termópilas no hubiera tenido lugar una de las batallas más conocidas de la historia. Otra de las acciones que describen bien a este personaje es cuando subestima al traidor de Efialtes y lo trata con condescendencia y trazas de compasión. Al no matar al ser deforme por estar importunando en su camino hacia Las

Termópilas, deja la puerta abierta a que este se sienta herido y los traicione. Es importante también ver cómo Leónidas es el más fiero de todos los espartanos en la lucha, cómo se baña de sangre y cómo se cura las heridas. Otro de los hechos que toman relevancia en esta historia es cuando Leónidas le ordena a su compañero Dilios que regrese a Esparta a contar lo que ha sucedido en Las Termópilas. La acción más emotiva que vive este personaje en la gran pantalla tiene lugar cuando el ejército persa oscurece el cielo lanzando al aire miles de flechas, Leónidas cae fulminado al suelo y muere acribillado, pero muere siendo leyenda.

Función: la función que encarna Leónidas en esta historia es la del héroe clásico⁸⁸. Sobre nuestro héroe particular recae la prohibición de marchar a la guerra. Éste transgrede este mandato puesto que no puede permitir que la barbarie persa acabe con la razón y la justicia que representa el mundo occidental. Jerjes, su antagonista, intenta hacer un trato con nuestro héroe, trato que rechaza de plano. En este punto comienza la batalla de Las Termópilas en la que los espartanos saldrán derrotados, no así la justicia, la razón y el sentimiento de superioridad del mundo occidental. La función de Leónidas es defender Esparta, pero también defender lo que considera el bien universal, el sentido por el cual se debe regir tanto su polis como las demás. Leónidas tiene que morir para demostrar al mundo cuán superiores son a los bárbaros griegos. Leónidas se hace leyenda y en su nombre se luchan otras muchas guerras

⁸⁸ Leónidas representa en este caso la figura del héroe clásico definida en la teoría de Vladímir Propp en la que, tras el análisis estructural de la morfología de los cuentos llega a realizar una clasificación que se define en 31 puntos básicos que se repiten en la mayoría de los cuentos clásicos. Aunque no todos los personajes aparecen en los cuentos, la función básica de estos, en la mayoría de los casos, permanece y el orden es prácticamente el mismo. Sin embargo, cabe recordar que trasladar el método de Propp o de Todorov a otras macroestructuras narrativas como puede ser el cine o la ficción es muy complicado porque no existe una dicotomía de valores donde lo bueno es lo blanco y lo malo lo negro.

como la de Platea, comandada, según nos muestra esta cinta, por su compañero, amigo y mensajero Dilios.

JERJES: Rodrigo Santoro



Jerjes

Descripción física: en esta película se nos presenta a un Jerjes altísimo, con piernas muy largas y manos enormes. Él mismo se hace llamar el Rey-Dios de Persia y creemos que es por esto por lo que el gobernante persa se presenta más como una figura divina que como hombre normal. También está muy musculado pero no como los hombres espartanos. Su cuerpo es fino, también lo son sus bíceps, sus pectorales y su cuádriceps, que parecen más alargados de lo normal. En todo su cuerpo no encontramos rastro de cabello o vello. Su rostro no contiene la fiereza de los hombres espartanos, sus ojos son rasgados, sus cejas perfectamente depiladas y sus labios son finísimos. Su voz electrónica también hace que se aleje de la realidad cada vez que habla y su mirada mística enrarece muchas de las escenas que protagoniza. Jerjes es el agresor o antagonista en esta historia dibujada por Miller.

Hábitos: este personaje tiende a situarse por encima de los demás en todos los planos de la película. Cuando no está en un altar, viaja sobre una carroza tirada por seres humanos. Desdeña todo lo que no tenga que ver con su imperio, se enoja cuando las cosas no le salen como él espera e incluso ejecuta a los generales de su ejército que no hacen bien su trabajo. Jerjes es el personaje más cruel de esta película. Normalmente, Jerjes parece en esta cinta enfadado e irascible, no baja nunca la guardia y escoge bien cada una de sus palabras. Es un personaje muy desafiante, tanto con Leónidas como con los suyos y no le tiene miedo a nada pues se siente una divinidad.

Forma de pensar: Jerjes es el personaje más complejo de esta cinta, aunque podría decirse que es tan plano como los demás. Su complejidad nace tanto de su aspecto físico, de su forma de hablar y de su forma de actuar. Según esta cinta, Jerjes piensa que todo le pertenece y es por eso que quiere invadir Grecia y todo aquello que se vaya encontrando a su paso. Cree a pies juntillas que es un ser superior o una divinidad y que por eso todo el mundo debe postrarse ante él. Jerjes asegura en la cinta que el mundo conocido le pertenece, que los griegos son unas tribus violentas anárquicas y que necesitan a un líder como él. Desprecia la historia de los lugares que apisona con su magno ejército y también desprecia a todo aquel que no actúa y piensa como él.

Acciones importantes: La acción más importante que lleva a cabo Jerjes es la de intentar invadir toda Grecia empezando, en este caso, en Las Termópilas. En la película no se deja claro en ningún momento por qué

tiene estas intenciones, ni qué le ha movido a querer reducir a cenizas a Grecia. Si Jerjes no hubiera avanzado hasta Las Termópilas, obviamente esta historia no podría haber sido contada. En la película no se dan grandes explicaciones de las causas que mueven al rey dios a la hora de realizar cada una de sus acciones. Otra de las acciones importantes que protagoniza este personaje es la de mandar a un emisario a cada polis griega a pedir que se rindan al poderío de Persia. La afrenta que supone la llegada de este emisario a Esparta es uno de los puntos clave del arranque de esta película, los espartanos se sienten amenazados e insultados por el mensaje que Jerjes le hace llevar a su emisario. Otra de las tareas reservadas al personaje de Jerjes es la de intentar negociar cara a cara con Leónidas. Jerjes le dice a Leónidas que no sea un necio y que se rinda a Persia y le promete que será uno de los caudillos más importantes de su imperio. Leónidas, como ya citamos más arriba, se negará. Finalmente, la acción más importante que lleva a cabo es la de lograr un trato ventajoso con Efiltes. A través de este personaje se ve cómo Jerjes consigue descifrar el modo con el que vencer a los espartanos por su retaguardia.

Función: La función de este personaje es la de ser el antagonista de Leónidas, el ser egoísta que quiere invadirlo todo por su bien propio. Jerjes representa todos los miedos que los occidentales tienen a Oriente. Su voz o su color de piel trasforman a un personaje histórico en un personaje al que hay que temer tanto por sus palabras como por sus actos y su aspecto, alejado del occidental y más propio de un ser complicado, ambiguo, de poco fiar. Este alejamiento de los cánones empleados en la definición estética de los demás personajes (en la película de Maté esto no

ocurría) hace que el espectador no empatice y se sienta al margen de este tipo de personaje descrito.

GORGÓ: Lena Headey



Gorgo

Descripción física: Gorgo es una mujer espartana muy hermosa. Tiene el pelo largo y decorado con maderas y trenzas. Tiene los rasgos fuertes pero bonitos. Los ojos y las cejas grandes, la nariz pequeña y la boca grande y poco perfilada. También tiene marcadas mandíbulas que dan dureza a este personaje que aparentemente podría ser el más frágil de todos. Gorgo es muy delgada y atlética y de estatura media. En algunos momentos de la película se puede ver su cuerpo desnudo y su piel es tersa.

Hábitos: En este caso, Gorgo tiene un papel muy importante en esta película y es por eso que sus hábitos y sus acciones son trascendentales. Gorgo es el apoyo más importante del rey de Esparta, es la que suele aconsejarle, la que le da nuevos puntos de vista a sus dudas y la que ama a Esparta por encima de todo. Suele supervisar los entrenamientos que su hijo realiza con su padre y es consciente de que algún día puede perder a los dos en batalla puesto que están llamados a ser guerreros espartanos. Gorgo vive la tragedia de saber que su marido y su hijo morirán en batalla, casi con total seguridad, pero lo vive de una forma valiente. Ella no lucha, pero es la encargada de traer al mundo a los hombres espartanos, lo que la convierte en mujer plena.

Forma de pensar: la forma de pensar que tiene Gorgo tiene mucho que ver con la que tiene su esposo Leónidas y con lo que significa ser una mujer espartana. Ella cree (pensamiento avanzado para la época) que las mujeres son iguales a los maridos ya que ellas son las únicas que pueden parir hombres de verdad, hombres libres espartanos; y son las que ven cómo sus hijos a una tierna edad deben convertirse en hombres y son las que se despiden de sus maridos e hijos justo antes de entrar en una batalla a vida o muerte. Lejos de lo que se tomaría por un pensamiento racional, lejos de temer que su marido se vaya a Las Termópilas a perder la vida por su pueblo, le despide diciéndole que vuelva como un héroe o que lo haga muerto sobre su escudo (tradición espartana). Gorgo también cree que lo más importante es Esparta por encima de las personas y las relaciones.

Acciones importantes: Una de las acciones más importantes que lleva a cabo Gorgo en esta película es aceptar que su hijo se entrene con

dureza para ser un futuro luchador. Cuando el pequeño está entrenando con su padre, con máxima dureza, Gorgo permite que el niño sufra si hace algo mal. También es la responsable, por decirlo de alguna manera, de que Leónidas tire al pozo al emisario persa pues éste con la mirada pide la aceptación de su mujer. Gorgo es la consejera más importante de Leónidas, la que le da vía libre tanto personal como moral para que se vaya a Las Termópilas a luchar por su pueblo. Finalmente, Gorgo es la encargada de desenmascarar ante el Consejo al corrupto Theron.

Función: La función de Gorgo, además de la de ser la amante esposa que todo lo da y lo hace por su noble marido y por Esparta, es la de ser la antítesis de las mujeres persas que aparecen en el harén de Jerjes. Cabe mencionar que efectivamente las mujeres en Grecia eran importantes aunque no se tiene conocimiento de que ninguna llegase a entrar nunca al Consejo y tampoco a dirigirse a él. Gorgo es el contrapunto de la corrupción que existe en las élites de Esparta, es capaz de ‘vender’ su cuerpo por su pueblo y por su marido. La función de Gorgo es también la de dar algo de esperanza a los espectadores para que sigan pensando que la victoria de Esparta es posible.

EFIALTES: Andrew Tiernan



Efiltes

Descripción física: Efiltes es un engendro deforme, según narra la película. Es mucho más bajo de lo común, no tiene pelo ni en el cuerpo ni en la cabeza, está lleno de yagas y de heridas por todo el cuerpo. Sus orejas y sus ojos son más grandes de lo normal y su boca está llena de suciedad y de dientes descascarillados y apiñados. Sus pies y sus manos también son más grandes de lo normal. En conjunto, Efiltes se parece a una especie de orco. Debido a todas sus malformaciones, camina de manera extraña y es más lento de lo común. Efiltes sueña con ser un guerrero espartano pero el cúmulo de deformidades que tiene su cuerpo se lo impide. Esto le hace ser una persona muy desgraciada.

Hábitos: Efiltes pasa toda su vida escondiéndose de la sociedad porque corre el peligro de ser ejecutado. Es por eso que es una persona temerosa, tímida y tan abyecta como lo ha sido el resto del mundo con él. Efiltes sueña con ser un guerrero espartano y es por eso que habitualmente coge el escudo, la capa y la lanza de su padre y se hace pasar por un hombre noble y fornido. Efiltes suele observar siempre

desde lejos lo que sucede muy cerca de él. Sólo el día en que los espartanos marchan hacia Las Termópilas él es capaz de dirigirse a Leónidas para pedirle que le deje formar parte de su falange. Es un ser cuidadoso y muy cauteloso.

Forma de pensar: Efiltes es un personaje lleno de contradicciones. Por un lado, es capaz de arriesgarlo todo para formar parte del ejército espartano porque desea ser uno más. Pero por el otro, en cuanto se ve nuevamente excluido, vende a su pueblo a cambio de riquezas, mujeres y un escudo. Efiltes es el traidor de esta película, el que no entiende que con su cuerpo no puede ser un espartano más. Esa incompreensión, tanto hacia él como la suya propia, le lleva a decir a los persas por dónde pueden atacar a la retaguardia espartana. Todo lo que le rodea le ha tratado mal tanto tiempo que no es capaz de soportar un rechazo más. Prefiere no ser espartano y ser rico, a sentir una vez más el estigma del ser distinto y deforme. Reiteramos que en la realidad no consta que fuese espartano, sólo griego.

Acciones importantes: Las acciones más importantes que lleva a cabo este personaje son las siguientes. En primer lugar, y aunque no lo vemos en la película, sólo se nos cuenta, Efiltes se libra de la muerte al nacer porque sus padres huyen de Esparta con su hijo a pesar de que es un ser deforme. La segunda acción más importante de este personaje sucede cuando le pide a Leónidas formar parte de su ejército, como ya hemos comentado en varios puntos de este trabajo. Sin embargo, la acción más trascendental y a su vez menos popular tiene lugar cuando Efiltes, muerto de envidia y de rencor, les dice a los persas por qué camino pueden llegar a la retaguardia de los espartanos.

Función: la función de Efiltes es muy clara en esta película. Efiltes es el personaje que traiciona a Esparta, aunque si nos paramos a pensar, parece imposible que los espartanos hubieran podido retener mucho tiempo más al ejército persa. Es decir, que Efiltes sólo aligera el desenlace, bajo nuestro punto de vista. Esta traición hace que la película cobre más tinte de cinta épica y trascendente.

DILIOS: David Wenham



Dilios

Descripción física: Dilios, como el resto de espartanos, es un hombre fuerte y ágil de cuerpo musculado y piel blanca algo tostada por el sol y la lucha. El rasgo que más le diferencia, aunque no desde el principio de la película, es el parche que va a tener que llevar durante toda su vida puesto que pierde un ojo en la batalla. Dilios tiene el pelo castaño, una barba clara e incluso rojiza en algunas escenas y una voz muy penetrante. Cabe recordar que este personaje es el que hace las veces de narrador en la cinta.

Hábitos: este personaje es uno de los hombres de confianza de Leónidas y esto hace que Dilios sea excepcionalmente servicial con su rey. Es fiero en la batalla pero cauto cuando un superior le da una orden. Cuando Leónidas le dice que tiene que volver a Esparta para contar lo que ha sucedido, no quiere volver, sin embargo se detiene a escuchar las palabras del líder, se muestra reflexivo y comprensivo. La historia vivida en Las Termópilas le dará fuerza para arengar a las tropas griegas en la batalla de Platea, un año más tarde.

Forma de pensar: como ya hemos comentado, Dilios es un personaje muy fiero en batalla pero muy sumiso en cuanto a obedecer órdenes de un superior. Creemos que Dilios es una manifestación de lealtad, reflexividad, compañerismo y valentía dentro de esta cinta ideada por Snyder.

Acciones importantes: Dilios es uno de los luchadores que forman la falange espartana en el enfrentamiento de Las Termópilas, entendemos que esta es una de las acciones que toman relevancia dentro de este personaje. Pero creemos que la acción más importante que encarna es la de sobrevivir. Si este personaje hubiera muerto en el transcurso de la pelea, la película no hubiera tenido el mismo narrador ni hubiera podido concluirse de la misma manera. Dilios es también el personaje que entrega el colgante a Gorgo, acto que significa que su esposo ha muerto con todos los honores. Finalmente, Dilios es el encargado de arengar a los luchadores griegos en la siguiente batalla de las polis griegas contra Persia.

Función: la función más importante que lleva a cabo Dilios es la de contar lo sucedido en las puertas calientes a su pueblo y a sus tropas. La función de este personaje es la de narrar toda la historia.

THERON: Dominic West



Theron

Descripción física: Theron no ostenta el cuerpo de los espartanos luchadores aunque sí que es cierto que tiene cierta belleza y musculatura. Su mirada es penetrante e intensa y su media sonrisa desvela muy rápidamente que estamos ante uno de los personajes viles de esta historia. Theron también tiene una pequeña barba, como otros espartanos, pero algo más recortada y más cuidada. Este personaje no sufre los estragos de la guerra, no se despeina ni es herido puesto que él tan sólo traza estrategias en la ciudad y en el Consejo.

Hábitos: Theron tiene los hábitos de cualquier consejero espartano del siglo V a.C. Según se nos muestra en la película Theron suele conversar con otros miembros del Consejo mientras pasean, participa en las

reuniones de este órgano e intenta influir en las decisiones del líder espartano, aunque no suele conseguirlo según le gustaría. Otro de sus hábitos, siempre según las lentes de Snyder, es husmear por la ciudad de Esparta, conocer sus secretos, caminar silencioso por las calles para enterarse de los secretos de la gente influyente.

Forma de pensar: Theron no es un buen espartano, no es de los que piensa que el pueblo, la razón y sus gentes están por encima del individuo. Theron quiere enriquecerse ya que sabe que el pueblo persa les va a pasar por encima. Theron cambia de bando muy rápido, en cuanto le hacen promesas de oro de y poder. Él mismo intenta que Leónidas se rinda y acepte las condiciones de los nuevos dominadores.

Acciones importantes: la acción más importante que lleva a cabo Theron es la de la traición. Éste, al igual que Efialtes, traiciona a su pueblo por dinero y futuro poder. Intenta convencer al Consejo de que no hay que mandar soldados a Las Termópilas. Hacia el final de la película se conoce que Theron era un político corrupto.

Función: como ya hemos ido avanzando la función principal que realiza Theron es la de la traición. Traiciona a su rey, a su reina, al Consejo y a su pueblo. Es una traición encubierta y política, de las que todavía duelen más.

F) Espacio o escenarios

En cuanto al espacio, se puede decir que '300', al igual que sucede con películas como 'El señor de las moscas' (Harry Hook, 1990), está tremendamente enmarcada en un espacio muy concreto. La mayor parte

de la trama sucede en el escenario que recrea el paso de Las Termópilas. En este lugar vemos cómo se preparan los espartanos para la batalla, cómo se curan sus heridas, cómo se ejercitan y los propios enfrentamientos.

Este escenario está compuesto de un gran cortado en la roca (el paso de Las Termópilas) donde los espartanos esperan a cubierto los envites persas, una planicie junto al acantilado donde se suceden los enfrentamientos, un acantilado desde donde tiran a los persas al mar y el mar abierto, lugar al que llegan cientos de buques persas que no pueden desembarcar en ningún sitio puesto que la zona es muy escarpada.

Otro de los escenarios exteriores que aparece en la película es la montaña del oráculo, lugar al que tiene que ir Leónidas para pedir permiso para marchar a la guerra. Al comienzo de la película también aparece un bosque entre penumbras donde el niño Leónidas consigue matar al lobo.

Los escenarios interiores son muy reducidos. Se puede observar el interior de la habitación de Leónidas y Gorgo en Esparta. Del lado de los persas tan sólo encontramos el harén en el que Jerjes consigue convencer a Efialtes para que traicione a los suyos. También en Esparta aparece un patio interior en el que el rey está adiestrando a su hijo y una calle con una fuente donde Gorgo se reúne con un consejero.

G) Tiempo

La película '300' de Frank Snyder se centra en relatar la historia de los 300 espartanos, como el cómic, y no da ningún protagonismo al resto de pueblos griegos que también defendieron Las Termópilas y que también dieron su vida por la razón, el orden y la libertad.

La película comienza relatando la historia de Leónidas, que está llamado a ser el próximo rey de Esparta. Cuenta cómo ha sido la infancia de este personaje, que desde el principio se nos describe como un héroe y parece mítico (la descripción de Miller y Snyder de Leónidas es, paradójicamente, más mítica que la del propio Heródoto). Cuando todavía no es más que un niño mandan a Leónidas al bosque para ponerlo a prueba: "Morirá o regresará como un espartano".

Como cabía esperar, Leónidas mata a un lobo temible que lo acorrala, y lo hace desnudo y con una lanza artesanal. Ya tenemos al héroe de la historia. Tras una gran elipsis temporal, la película nos presenta a un Leónidas adulto, musculoso, atractivo... que recibe a un emisario del rey Jerjes que le comunica los deseos del bárbaro de ocupar las tierras de los espartanos y tener agua para sus tropas; si Leónidas acepta el trato será tomado como símbolo de sumisión de la polis griega hacia Persia.

Leónidas tira a un pozo de la entrada de la ciudad al emisario y a sus acompañantes, como muestra de desprecio. Así comienza el gran desafío del pequeño pueblo espartano al gigante persa.

El Diarca Leónidas consulta al Oráculo para saber si tiene que entrar en guerra contra Persia o no; Los Éforos describen un final nefasto para los griegos si finalmente toman las armas, sin embargo, Leónidas desoye los consejos de los ancianos místicos y decide que Esparta plantará cara al Imperio Persa. Desde el comienzo de la historia narrada en este film se puede observar que el auténtico protagonista de esta historia es el propio Leónidas, el espectador todavía no sabe quién es Jerjes.

Así, los espartanos reúnen un ejército formado por los 300 mejores guerreros de la polis y emprenden un duro camino hacia Las Termópilas. En ese lugar esperan ansiosos el ataque de los bárbaros que al principio se muestran muy indecisos.

En este momento de la historia aparece Efialtes (Heródoto lo llama Epialtes). Este personaje es un ser con joroba y verrugas, al que le falta pelo en unos sitios y le sobra en otros, con ojos desorbitados y dientes mal ubicados. Efialtes le ofrece al rey espartano (en esta obra no se menciona que Esparta sea un reino con dos reyes) sus servicios como guerrero para defender Las Termópilas. Leónidas lo rechaza. Efialtes es el traidor que le dice a los persas por dónde pueden atravesar Las Termópilas.

Este film narra una batalla, aunque se puedan traslucir otra serie de tramas, lo importante, lo que da sentido a la obra de Snyder es la batalla de Las Termópilas. Por eso, cuando todavía el espectador se está acomodando en su butaca o en el sofá del salón de su casa se topa con los guerreros griegos preparados para luchar en el paso de Las Termópilas.

La batalla es una delicia. La postproducción de esta película es preciosista, imita al colorido del cómic y combina movimientos rápidos y lentos de cámara para que al espectador se le remueva la adrenalina. La sangre no es sangre, es una mancha de color. Los espartanos no son soldados harapientos son guerreros de figuras hermosas, de cuerpos esculpidos que se mueven en el campo de batalla casi danzando con una coreografía ensayada. La batalla es el núcleo de esta película. Cuando termina la batalla, cuando Esparta pierde, termina la obra.

Una de las tramas secundarias que aparece en la película y que no aparece en ningún momento en el ‘Libro VII’ del historiador griego Heródoto es la siguiente. Mientras Leónidas está en el Paso de Las Termópilas luchando contra los persas, en Esparta, Theron, un consejero de Esparta que apoya a los persas, está haciendo todo lo posible para que el pueblo deje de apoyar a Leónidas y sus valientes guerreros. La esposa del biarca espartano está dispuesta a hacer cualquier cosa por su marido, tal y como hizo éste al comienzo de la película al matar al emisario (entre otras razones) por haber despreciado la voz de una mujer. Así, la reina espartana accede a tener relaciones sexuales con Theron para que éste deje de promover el odio hacia su marido. Theron, más tarde, dará a conocer en Esparta el encuentro sexual que ha tenido con la reina e intentará conseguir que todo el mundo sepa que es una “furcia”. La reina asesinará a Theron. Es interesante esta secuencia ya que Snyder da el protagonismo femenino a una mujer espartana; Heródoto dio el protagonismo femenino a una mujer persa, a Artemisa. La forma de ensalzar la valentía de ambas en sendos textos es muy parecida. Son

mujeres que no tienen miedo a tomar las armas. También se podría decir que son mujeres que se han adaptado al mundo machista.



Artemisa

En este apartado es necesario apuntar una de las diferencias que más contrasta con la obra de Heródoto. En la película, los persas llegan montados en grandes elefantes, rinocerontes y animales mitológicos. Esta es una concesión del director a la espectacularidad. Heródoto a veces se deja llevar por la mitología de su tiempo, pero desde luego, en sus páginas no encontramos descrito que los bárbaros cabalgasen sobre gigantescos animales. Esta es otra forma de caracterizar a los otros, a los bárbaros que atacan Europa. Son salvajes que montan animales salvajes.

Según el propio Snyder, la película responde al 90% a la realidad. Sin embargo, muchos historiadores pusieron el grito en el cielo ante estas declaraciones. Por una parte, puede resultar muy peligroso idealizar a la sociedad espartana como lo hace la película (hay que recordar en todo

momento que en Esparta se asesina a niños con diversidad funcional, por ejemplo). También supone un error considerar que el resto de polis griegas son cobardes o débiles. Y finalmente, puede resultar muy comprometido mostrar a todos los pueblos que no son griegos como salvajes y bárbaros.

Un error histórico que podría calificarse de inaceptable es que en la película los 300 espartanos luchan por la libertad de Grecia. Esto no tiene sentido pues en el Siglo V a.C. Grecia no era un país unificado, era un conjunto muy complejo de polis, por lo que los 300 espartanos lucharían, en todo caso, por la libertad de Esparta.

Esta forma de concebir la violencia, de digerir un baño de sangre casi sin sufrimiento para el espectador recuerda mucho a la filmografía de Tarantino, por ejemplo. Estos directores de cine consiguen que el que visiona la película disfrute de la sangre del mismo modo que disfruta de un musical o de una escena romántica. Creemos que el éxito de esta cinta radica, en gran medida, en la fotografía agradable que se nos ofrece.



Rodaje de '300'

El tiempo que abarca esta historia es limitado, con un pequeño preámbulo que pone en antecedentes al espectador. Así, el tiempo narrado no supera a lo sumo los siete días. La película dura dos horas. Aunque Dilios, el narrador escogido por Snyder para dirigir el hilo argumental, cuenta lo sucedido un año después, por lo que aunque no se relata lo que sucede desde la Batalla de Las Termópilas hasta la Batalla de Platea, la película recoge grosso modo un año y una semana de la historia.

Esta película fue rodada en 60 días, aunque la construcción de lanzas, escudos y vestuario se dilató en el tiempo casi dos meses. Sin embargo, la postproducción de la película se completó en un año. Es decir, en menos de dos años Snyder compuso esta versión de la historia de los 300 espartanos.

BLOQUE 2: DISCURSO Y EXPRESIÓN

A) Estructura

La estructura de esta película típicamente hollywoodiense porque se caracteriza por su linealidad, es decir, sigue el sencillo patrón de presentación, nudo y desenlace. En este caso, tal y como marcan los principios del cine clásico estadounidense, esta película hace una presentación de los personajes, de la trama y de lo que va a suceder en alrededor de diez minutos.

Estos diez minutos son los más importantes en las películas facturadas siguiendo estos patrones puesto que son los destinados a hacer

que los espectadores se enganchen. En esta presentación Snyder presenta al noble Leónidas, a su fiel esposa (no literalmente), a su hijo y a sus capitanes. También presenta al enemigo, su crueldad y sus ambiciones desmedidas. En menos de quince minutos, el espectador ya se ha ubicado en este nuevo espacio cinematográfico y ya está ansioso de conocer que es lo siguiente que va a pasar, cómo va a ser la batalla de Las Termópilas. Es muy importante comentar también que en esta primera parte de la película es donde se genera el primer conflicto de la cinta, en este caso, el emisario persa le dice a Leónidas que el rey Jerjes sólo pide tierra y agua y éste le responde tirándole al pozo.

El nudo de la película dura aproximadamente una hora. Es la parte de la película en el que se desarrolla toda la acción: desde la partida de los espartanos hacia Las Termópilas hasta el regreso de Dilios a Esparta para relatar todo lo que ha sucedido. En este caso, al tratarse de una película de acción, es en este segmento de la obra en el que vemos todos los enfrentamientos, todas las batallas y todo el imaginario de acción de Zack Snyder.

El desenlace dura alrededor de quince minutos y comienza con la muerte de todos y cada uno de los espartanos en una última pelea en la que se saben completamente perdidos. Cuando Dilios regresa a Esparta y le da el colgante de Leónidas a Gorgo y consiguen hablar ante el Consejo, el resto de los luchadores espartanos yace muerto en el suelo del estrecho paso. El punto y final de esta película lo pone Dilios arengando a sus tropas en la siguiente batalla entre griegos y persas, la de Platea.

Como hemos visto, la estructura de este relato es lineal y se basa en la premisa de causa y efecto. Lo observamos claramente en acciones como la que protagoniza el emisario persa del principio con Leónidas, el acto de prepotencia que lleva a cabo este persa va a tener sus consecuencias. La primera consecuencia es que va a morir en el pozo.

La coherencia narrativa de este relato en estilo directo se basa en la linealidad de la historia (presentación, nudo, desenlace), en el trato sencillo de la temporalidad (la historia sucede en apenas cuatro días y tres noches) y la secuencialidad. Apenas encontramos saltos temporales, hecho que hace que la cinta sea del todo comprensible y poco exigente con el espectador. El espectador sólo tiene que sentarse en su butaca y esperar que la batalla comience.

B) Lenguaje

Cuando el cine trata temas del pasado, intenta acercarse a las épocas remotas (o no tanto) a través del vestuario, del atrezzo, de los rasgos de los personajes, a través de las bandas sonoras, y a través del lenguaje.

El lenguaje lo vemos reflejado, casi en su totalidad, en los diálogos de los personajes. Lo que suele suceder en este tipo de películas es que el lenguaje es totalmente anacrónico a la época que se está relatando. Esto sucede por varias razones. La primera puede ser la complejidad que supondría para cualquier guionista reproducir conversaciones del Siglo V a.C. La segunda podría ser la ineficacia de este lenguaje clásico en las salas

de cine. Un lenguaje del pasado, que apenas se entiende, cuya riqueza de vocabulario, de fórmulas verbales, de metáforas imposibles... no atraería al público, que es para el que se realizan las películas. Y más en Hollywood.

Así, lo que se suele hacer con el lenguaje clásico en las películas modernas es actualizarlo, para que resuene a pasado pero se entienda en el presente. Esto que resulta muy atrayente para el espectador pero, es una técnica que deforma en gran medida la historia, que da relevancia a unas cosas, como en este caso a la historia de amor entre Leónidas y Gorgo, y que olvida otras como la profundidad del personaje de Jerjes. Como Jerjes es malo, de su boca, en la película, sólo oiremos frases como: “Sois una tribu fascinante, incluso ahora os mostráis desafiante. A punto de ser aniquilado y en presencia de un Dios, tienes la insensatez de hacerme frente Leónidas. Imagina que horrible destino espera a mis enemigos cuando mataría gustoso a mis hombres por la victoria. Los griegos os enorgullecéis de vuestra lógica, te sugiero que la emplees. Puedo reducir a cenizas la tierra que pisas, y puede arrasarla en cuanto me plazca” (Snyder, 2006: 54:00).

Encontramos también actualización en el discurso heroico: “Traes a las puertas de mi ciudad las cabezas y coronas de los reyes que habéis derrocado, insultas a mi reina, amenazas a mi pueblo con la esclavitud y la muerte... he escogido bien cada palabra persa, quizá deberíais haber hecho lo mismo: ¡Esto es Esparta!”, dice Leónidas al emisario persa cuando este acaba de pedir la sumisión del pueblo espartano a la madre Persia. (Snyder, 2006: 11:00).

Los adjetivos que se utilizan en esta película, aunque puedan sonar poco coloquiales, son modernos y no adquieren la complejidad literaria de Heródoto ni de lejos. Recios, fuertes, dignos... son algunos de los adjetivos más utilizados en el filme.

C) Puesta en escena

“La puesta en escena engloba elementos diversos. Por una parte están aquellos que remiten al diseño global de la producción (iluminación, decorados contruidos o naturales, vestuario, maquillaje, iluminación), por otra, los que se refieren al componente humano (reparto y dirección y distribución de los actores en el encuadre); y por último, también tiene que ver globalmente con la constitución de un espacio y un tiempo determinados”⁸⁹. En este apartado, que como vemos engloba diferentes categorías nos vamos a centrar mayoritariamente en los decorados contruidos y materiales en los que tiene lugar la acción. Como vamos a ir viendo, para el resto de puntos susceptibles de análisis vamos a encontrar categorías aisladas: vestuario, maquillaje...⁹⁰.

En este caso, los escenarios recreados por el equipo de Snyder son muy limitados. En primer lugar nos encontramos con la ciudad de Esparta que vemos, sobre todo al comienzo de la cinta. Es una ciudad de colores muy claros, con muros y suelos de piedra blanca y patios de arena en

⁸⁹ CARMONA, Ramón (1991). *Cómo se comenta un texto fílmico*. Madrid. Cátedra. Pág. 128.

⁹⁰ Es tan importante la producción en términos de puesta en escena que podemos comentar una de las anécdotas sobre producción más paradigmáticas. El rodaje de ‘Lo que el viento se llevó’ se enfrentó a uno de los problemas más temidos en el cine: el cambio de dirección. A los mandos de esta cinta estuvieron George Cukor, Sam Wood y Victor Fleming, sin embargo, la producción era tan férrea y tan milimétrica que el montaje final no deja ver que haya habido diferentes modos de dirigir a los actores o diversas formas de componer la película. Todo esto fue gracias al trabajo de diseño de producción que llevó a cabo Cameron Menzies.

donde los niños y los guerreros se entrenan en su tiempo libre. Las casas también son blancas, de muros gruesos y aspecto limpio, fresco y casi virginal. Algunos de sus acabados son de madera y los porches y las puertas de las casas están llenos de arcos también de piedra. Las calles están empedradas igual que el pozo al que lanzan al emisario.

El segundo escenario que llama nuestra atención es la recreación del bosque en el que el niño guerrero mata al lobo. Es un espacio entre penumbras, muy oscuro y tenebroso. Además, no deja nunca de caer nieve lo que llena de sensaciones toda la secuencia que discurre en este lugar. Es fácil distinguir que el diseño final de esta escena obedece casi en su totalidad a labores de postproducción.

El tercer escenario que queremos destacar en este apartado es el cortado de Las Termópilas que se nos muestra casi durante toda la película. Este emplazamiento se caracteriza por los juegos de luces y sombras, por las grises montañas que rodean el acantilado y por la piedra viva que todo lo cubre. Es el escenario crucial del filme puesto que es donde transcurre toda la magia convertida en batalla. Aunque no se trata de un espacio completamente realista, del mismo modo que sucede en tramos de la lucha, las labores de postproducción hacen que nos guste tanto el color y la textura del espacio que se está viendo que apenas nos preguntamos por la fidelidad del escenario con el espacio real que simula ser. Una vez más, el espectador se queda más bien atónito presenciando una historia preciosista que dirimiendo sobre la realidad del espacio que se muestra.

El harén de Jerjes es el cuarto escenario que distinguimos en la película de Snyder. Este emplazamiento tiene un ambiente asfixiante que se consigue a través de la música, de las sensaciones enrarecidas del propio Efiálfes y de las numerosas mujeres semidesnudas que bailan alrededor de los persas. Se trata en este caso de un escenario de interior en el que priman los colores blancos y pastel.

D) Vestuario

Este puede ser un punto clave en el que más diferencias vamos a encontrar entre el texto, cinco siglos anterior a Cristo, y los relatos de las últimas décadas. El vestuario define a cada pueblo, define las culturas y crea fronteras entre una sociedad y otra.

“La moda es la diosa de las apariencias”⁹¹ dice Mallarmé (2011); “La moda es un metrónomo cultural”⁹² dice Lotman (2011). De la moda se puede extraer nociones de lo eterno y de lo transitorio, explica Baudelaire⁹³ (2011).

Pese a tratarse de una historia con base real, parece lógico pensar que cada autor va a vestir a sus personajes teniendo en cuenta el tiempo en el que se crea su obra, además de servir, el vestuario, a los objetivos por conseguir. Heródoto se ceñirá a lo que conoce o le han contado ateniéndose lo más fielmente posible a lo sucedido. Miller adaptará los modelos de base real a su estilo sensual de dibujar –con licencias poéticas o creativas-. Snyder ofrecerá al espectador cuerpos semidesnudos, al

⁹¹ LOZANO, Jorge (2011). El poder de las apariencias, en *Revista de Occidente* nº 366:5-6

⁹² LOTMAN, Yuri (2011). La moda es siempre semiótica. *Revista de Occidente*, nº 366:107-117

⁹³ BAUDELAIRE, Charles (2001). Moda y modernidad, en *Revista de Occidente*, nº 366:21-32

modo de Miller, para enganchar al espectador. Paradójicamente los espartanos luchaban desnudos por lo que Snyder ha de vestirlos para evitar la censura.

El diseñador de vestuario de la película, Michael Wilkinson, se basó en gran medida en la caracterización que Miller otorgó tanto a espartanos como a persas en su cómic. Para las capas de los espartanos eligió lino ruso, que por su gran movilidad, daría más sensación de acción a los movimientos de los personajes espartanos. Curiosamente, las capas de los espartanos al comienzo de la película son rojo intenso, pero conforme se van sucediendo las batallas el color se va apagando, blanqueando, y las prendas se van rompiendo. Tal y como sucede en el cómic de Miller.

Los espartanos en la película utilizan diferentes vestimentas. Cuando están en Esparta, antes de marchar hacia la batalla, llevan taparrabos, sandalias, capas ligeras y de colores cálidos. Llevan el pelo adornado con trenzas, utilizan abalorios de madera y hueso. Visten de forma muy sencilla. Los cuerpos desnudos los reserva el director para la escena de complicidad y amor de Leónidas y Gorgo. El rey de Esparta, desnudo y pensativo, mira por el balcón de su casa y reflexiona sobre lo que le ha dicho el oráculo. La mujer espera en la cama a que llegue su esposo, también está desnuda. Dialogan sobre el nido qué es lo que tienen que hacer, mantienen una conversación 'de Estado' sin vestimentas, así se representa la naturalidad de la desnudez del pueblo espartano. En el caso de los espartanos que no son guerreros, es el caso de Theron, el consejero de Leónidas o de Gorgo su mujer, se cubren los cuerpos casi de arriba abajo con túnicas blancas al estilo griego.

Snyder viste a los espartanos y les coloca capa, sandalias, grandes escudos y cascos (de factura muy moderna) durante las peleas. Esta licencia histórica que se toma en director probablemente esté ideada para dar más espectacularidad a las acciones y a las batallas. En nuestra opinión, a través del vestuario también es más sencillo poder diferenciar a cada uno de los bandos durante las peleas.

Vestir a los espartanos también puede obedecer al decoro que tienen que respetar las películas. Si una película belicosa mostrase a sus personajes siempre desnudos no sería para todos los públicos, captaría a otro tipo de espectadores, por lo que no triunfaría en taquilla. También hay que tener en cuenta la 'moralidad' que supuestamente tiene que tener el cine hollywoodiense.

Al hilo de lo anterior, para diferenciar a los dos ejércitos, Wilkinson otorgó los colores cálidos y más terrenales al ejército espartano; y los colores más 'orientales' como el verde y el amarillo al bloque persa. Los persas llevan todo el cuerpo cubierto por pantalones bombachos, kimonos (clara influencia japonesa en el cómic de Miller), turbantes (como los tuaregs del desierto del Sáhara), cascos muy ornamentados, al igual que las armas, muchas alhajas... Los guerreros persas tienen el pelo muy negro, rizado y despeinado (no como los espartanos), tienen los párpados sombreados en negro, pelean de una forma desorganizada y descoordinada... en definitiva, son unos salvajes.

El vestuario que ideó Wilkinson para Jerjes es el más complejo de todo el largometraje. En vez de utilizar tejidos, compuso un traje de 18

piezas de joyería con diferentes adornos y motivos. También cubrieron su cuerpo con *piercings*.

Los "Inmortales" llevan puesto un kimono japonés de colores oscuros y máscaras de factura muy moderna. Cuando a algún inmortal, durante el transcurso de las peleas, se le cae la máscara, se puede observar que el rostro de estos personajes es de simio. Parecen protagonistas de 'El Planeta de los Simios' (Franklin Schaffner, 1968), y esto también tiene que ver con las formas del pincel de Miller. Éste es un punto nuclear en la demostración de la ideología cercana al racismo que planteamos en las hipótesis. Narrativamente hablando que los persas de élite sean monos podría considerarse como desprecio racial.



Los "Inmortales" en la película y en el cómic

E) Maquillaje

El maquillaje en la película es esencial ya que es un elemento capital al servicio de los muchos estereotipos que aparecen en la cinta. La función primordial del maquillaje en este sentido es caracterizar la imagen que los actores van a presentar en el encuadre. En este caso podemos decir que el maquillaje no es neutro, no sirve solamente para eliminar reflejos o potenciar la luz, sino que nos parece un maquillaje bien marcado para indicar actitudes y estados de ánimo.

En el caso del maquillaje utilizado para los espartanos se basa en marcar fuertemente una serie de rasgos que pueden indicar actitudes y estados de ánimo. En el caso de Leónidas o Dilios, el maquillaje también está destinado a causar una sensación directamente sobre el espectador. En cualquier caso, estamos hablando de un maquillaje realista que pretende mostrar a los espartanos tal y como supone el autor que eran, aunque difiera de la realidad.

En el caso de Leónidas vemos cómo el maquillaje hace juegos de sombras por todo su cuerpo para remarcar su musculatura, para que su cuerpo parezca bien curtido en la pantalla y darle aspecto de ferocidad. En su rostro, también algo oscurecido, tostado por el sol y la lucha, se puede ver cómo los retoques van destinados a resaltar sus prominentes mandíbulas, una barba bien cuidada y unos ojos profundos bien perfilados. Según transcurre la película todos los espartanos van teniendo heridas como la de Leónidas en el ojo izquierdo.



Dos de los actores posan detrás de las cámaras (Gerard Butler y Tom Wisdom)

El maquillaje más elaborado de esta película es el que convierte a Rodrigo Santoro en el rey Jerjes. Para lo cual el actor tuvo que raparse la cabeza, hacer mucho ejercicio y pasar por sesiones de maquillaje de hasta seis horas. Del mismo modo que sucede con la caracterización espartana, a Santoro también se le aplica maquillaje oscuro en algunas zonas corporales para resaltar sus músculos, pero en este caso no se busca ferocidad espartana sino maldad persa.

Su rostro lleno de *piercings* también tiene una base oscura aunque no tanto como la de algunos persas que marchan en su ejército. Sus ojos están perfectamente perfilados, con unas cejas mínimas. Sus labios son muy finos y perfilados y su forma de hablar y de moverse recuerda en algunos aspectos a los de una serpiente.

Otro de los personajes con una necesidad de un maquillaje caracterizador propio de los efectos especiales es Efialtes. Del mismo modo que sucede con Jerjes, el actor Andrew Tiernan necesitaba unas cinco horas para convertirse en Efialtes. Efialtes es un personaje de extraña piel, con verrugas por todo su cuerpo, ojos muy saltones, dientes desastrosos y compleja chepa. El trabajo de los maquilladores en este caso también fue sumamente complejo.



Andrew Tiernan (Efialtes)

En el caso de los luchadores espartanos el maquillaje es similar al de Leónidas. En el de los combatientes persas nos encontramos con que algunos tienen barba perfilada y ojos muy oscuros y profundos bien remarcados con bases negras. También hay combatientes persas de piel oscura casi negra como hemos comentado en puntos anteriores.

F) Diálogos

Los diálogos en la película son menos numerosos que en el libro, como cabría esperar, puesto que la mayor parte del tiempo lo que reproduce este texto son batallas. Los diálogos que desde nuestro punto de vista pueden parecer más importantes son los del comienzo de la película.

- LEÓNIDAS: Has de saber emisario, que en Esparta todo el mundo es responsable de las palabras que dice, ¿Qué mensaje nos traes?
- EMISARIO: Tierra y agua.
- LEÓNIDAS: ¿Insinúas que vienes desde Persia a por tierra y agua?
- GORGO: No nos vengas con rodeos absurdos, persa, no son útiles en Esparta.
- EMISARIO: ¿Por qué esta mujer interviene en una conversación de hombres?
- GORGO: Porque sólo las mujeres espartanas traemos al mundo a hombres de verdad⁹⁴(min. 09:00).

También hacia el comienzo de la película encontramos una secuencia entrañable en la que Leónidas está jugando y luchando con su hijo en el patio. Leónidas trata de enseñarle cómo tiene que pelear y comportarse un verdadero espartano, y más uno que está llamado a ser el próximo rey.

⁹⁴ SNYDER, Zack. '300'. 2006. Warner Bros Pictures.

- LEÓNIDAS: Mi padre me enseñó que el miedo siempre está presente, pero que afrontarlo te hace más fuerte. Al final la verdadera fuerza de un espartano reside en el guerrero junto al que combate, así que respétale y hónrale y eso mismo recibirás a cambio. Primero se lucha con la cabeza.
- GORGO: Y luego con el corazón” (min 08:00).

Todos estos diálogos, que no se encuentran documentados en ninguna parte, que obviamente Heródoto no escribió, y que son fruto de guionistas hollywoodienses, también están muy basados en el cómic de Miller y en el tono con el que ideó su novela gráfica.

Otro de los diálogos que más llama nuestra atención se encuentra al comienzo de la película. En este diálogo vemos cómo Leónidas tiene en consideración los consejos de su reina. De hecho, el rey tiene más en cuenta las palabras de su esposa que lo que le dice el oráculo ancestral. Leónidas y Gorgo saben que si éste marcha, morirá. En vez de lamentarse, llorar y desesperarse, hacen el amor. Al día siguiente, Leónidas marchará por la libertad de Esparta, por las familias espartanas y por la razón:

- LEÓNIDAS: ¿Y qué puede hacer un rey para salvar a su mundo cuando aquellas mismas leyes que ha jurado acatar le obligan a no hacer nada?
- GORGO: No se trata de lo que un ciudadano de Esparta debería hacer o un marido o un Rey. Pregúntate, amado mío, qué haría un hombre libre”.
(min 20:00)

Los diálogos en esta película, recuerdan en muchas ocasiones a los diálogos de películas también bélicas y de época como 'Brave Heart' (Mel Gibson, 1995) o 'Gladiator' (Ridley Scott, 2000).

G) Voz en *off*

En esta película el narrador y la voz en *off* coinciden. La voz en *off* es el discurso que Dilios, guerrero espartano que ha luchado en Las Termópilas, da en la Batalla de Platea, un año después de aquélla. Las características de este narrador las describimos en el punto siguiente.

H) Narrador

La película ideada por Snyder cuenta con un narrador omnisciente que relata en voz en *off* todo lo que sucedió en la batalla de Las Termópilas. Es un narrador que lo sabe todo porque lo encarna uno de los espartanos que vivió el enfrentamiento, Dilios.

Cuando el Diarca Leónidas es consciente de que con total seguridad va a perder la batalla en Las Termópilas pide a su amigo Dilios que regrese a Esparta para contar lo que allí ha sucedido. Elige a Dilios porque es el mejor orador de todos los espartanos y su polis necesita saber las grandezas que los hombres de su pueblo fueron capaces de hacer por la libertad y la razón.

Mientras un grupo de guerreros griegos se está preparando para la Batalla de Platea, Dilios, para arengarlos, les cuenta cómo el gran Leónidas

luchó por salvar la libertad y la independencia de los pueblos griegos. Así es como comienza la película y cómo finaliza.

La voz en *off* que propone Snyder es propia de la literatura, es cautivadora y envolvente. Recita un discurso heroico que atrae con mucha fuerza al espectador. Esta atracción desde el comienzo va a hacer que el que visiona el film pronto se ponga del lado de Esparta y se aleje de los bárbaros que son presentados de forma execrable.

Una muestra de esta voz en *off* al comienzo de la película:

- DILIOS: Un ejército de esclavos. El mayor que se haya visto, dispuesto a aplastar a la minúscula Grecia, a erradicar del mundo toda esperanza, razón y justicia. La bestia se aproxima, y ha sido el rey Leónidas el que la ha provocado”. (Snyder, 2006: 06:00)

I) Ritmo

La película mantiene desde el principio hasta el final un ritmo frenético. En dos horas se relata un mínimo preámbulo para contextualizar la batalla, una batalla completa y diferentes tramas secundarias. La velocidad de las acciones es incesante. La lucha misma no da descanso al espectador, por lo que este tampoco tiene tiempo para reflexionar sobre la parte histórica del film, simplemente disfruta de una sucesión de imágenes preciosistas. El ritmo de esta obra puede quedar definido en el ritmo del enfrentamiento entre griegos y persas. No hay cadencias, tan sólo breves descansos en los que los espartanos se están acicalando para

la batalla. Quizá la parte más lenta de la película es la secuencia en la que Leónidas, antes de decidir marchar a Las Termópilas, pregunta a los Éforos. Pero en cuanto se llega a la media hora de película, momento en el que los espartanos, avanzando hacia Las Termópilas se encuentran con una aldea quemada y un niño moribundo, obra de los "Inmortales", el ritmo va en ascenso hasta el final.

Desde el minuto 42:00 hasta el minuto 73:00 se concatenan los tres combates principales de la película, momento en el que el film entra en el clímax. En esta parte de la película es en la que se ven la magnífica composición bélica, en el minuto 54:00 aparece Jerjes, en el 60:00 los "Inmortales" y en el 66:00 los animales monstruosos que el bárbaro ha traído desde Persia. Nada va a surtir el efecto deseado por Jerjes y, en algunos momentos, parece que va a cambiar la historia y que Leónidas y sus 300 espartanos van a ganar la batalla.

Durante la lectura del *Libro VII* de Heródoto uno puede parar de leer y pensar. Se puede reflexionar sobre todo lo que el maestro heleno está describiendo, se puede dudar de sus palabras y contrastarlas con todo tipo de información. Un espectador que ve esta película sin dar al botón del pausa (tal y como suele suceder) no va a extraer grandes dosis de información de la misma pues la finalidad de la película nunca fue ésta. '300' es una película concebida y realizada para que el cinéfilo disfrute y quede encandilado con cada secuencia, con el honor de los griegos, con sus cuerpos, con su forma de moverse... está hecha también para que sienta miedo y terror instantáneo hacia los persas bárbaros y hacia sus monstruosos animales. Ni más ni menos.

J) Montaje

Se trata de una superproducción que tiene el permiso de la Warner para hacer todo lo que sea necesario para llevar al cine el cómic de Miller. La mayor parte de esta cinta se rodó utilizando fondos azules y verdes por lo que los actores realizaban sus escenas sin saber muy bien lo que les estaba rodeando. Después, a través de un impresionante trabajo de postproducción se añadieron acantilados, caminos, accidentes geológicos, los cielos e incluso el mar.

El montaje o composición del conjunto de planos es lineal. Para mostrar acontecimientos que están sucediendo casi al mismo tiempo en la película, Snyder opta por presentarlas en sucesión, es decir, ubica en un punto determinado una de las batallas para colocar justo después cómo Gorgo negocia con Theron para hablar en el Consejo. Vemos coexistencia en el mismo encuadre cuando vemos a diferentes parejas de luchadores combatiendo por ejemplo a través de la profundidad de campo.

También podríamos calificar de montaje paralelo gran parte de la película puesto que asistimos a dos tipos de acciones diferentes: las que suceden en Las Termópilas y las que suceden coetáneas en Esparta. Este proceso narrativo produce lazos y relaciones entre los dos puntos de la acción.

K) Iluminación

La iluminación en esta película se basa en el juego constante de los claros y los oscuros. También vemos cómo la iluminación trabaja para que se vean con mucha nitidez los primeros planos y para que los fondos se vean de un modo más borroso. Tan sólo podemos hablar de iluminación neutra en las escenas que tienen lugar en Esparta. La luz en esas partes de la película es muy clara y entendemos que no tiene un sentido narrativo como si lo va a tener por ejemplo en momentos oscuros como cuando Leónidas va a hablar con los éforos.

L) Color

El color en esta película trabaja al servicio de la reproducción, más o menos fiel, de las sensaciones que transmite el cómic de Miller. Según explicó el productor Jeffrey Silver, Snyder quiso manipular el equilibrio propio de los colores aumentando la saturación de color para cambiar la proporción de contraste de la película. Esto se llama aglomeración. Cada imagen pasó por un proceso de retoque de color para que la apariencia y el tacto de la misma sean únicos.

Como podemos observar en la cinta, el color está completamente desnaturalizado. La sangre parece pintada con pintura, así como los cuerpos y los espacios. Esto no es casual, como casi nada en las películas. Snyder quiso huir de lo realista y basar su obra en el concepto creado por Miller en su novela gráfica.

El propio Snyder explicó que no quería hacer una película que pareciese una fotografía sino intentar reproducir el mundo de Miller. Lo que pretendió desde un primer momento es crear una experiencia cinematográfica diferente a lo que se conocía hasta el momento.

Por otra parte, casi todos los decorados y localizaciones fueron mejorados con efectos visuales. Unas 1.300 tomas contienen efectos visuales añadidos en postproducción.

M) Sonido

El sonido de toda película se basa en tres elementos bien diferenciados: el sonido de la voz (que se dibuja en forma de diálogos –ya analizado- y de narración en forma de voz en *off* –ya comentado-), la música que acompaña las diferentes acciones y los ruidos, que en este caso podríamos decir que los de la batalla son los que más importancia tienen.

El compositor de la banda sonora de la película ‘300’ es Tyler Bates. Sobre su obra para esta cinta se dice que, a pesar de ser una obra de corte histórico, el autor no tiene miedo de utilizar un estilo muy moderno con sonidos electrónicos y potentes. En algunos temas se toma la licencia de utilizar incluso guitarras electrónicas. La banda sonora de ‘300’ está compuesta de las siguientes canciones:

To victory

The agoge

The wolf
Returns a king
Submission
The ephors
Cursed by beauty
What must a king do?
Goodbye my love
No sleep tonight
Tree of the dead
The hot gates
Fight in the shade
Come and get them
No mercy
Immortals battle
Fever dream
Xerxes' tent
Tonight we dine in hell
The council chamber
Xerxes' final offer
A god king bleeds
Glory
Message for the queen
Remember us

Como podemos observar, los títulos de las canciones podrían ser también los títulos de las secuencias de la película. Se puede afirmar

entonces que incluso esta parte sonora de la obra tiene funciones narrativas.

Tyler Bates es un productor musical y compositor estadounidense de televisión, cine y videojuegos. Sus trabajos más importantes son los realizados para 'Halloween I y II' (Rob Zombie, 2007 y 2009), '300' (Zack Snyder, 2006) , 'Watchmen' (Zack Snyder, 2009) o 'El camino' (Emilio Estévez, 2010). Como anécdota comentar que actualmente es el guitarrista de la banda de Marilyn Manson. En esta ocasión, contó con la participación vocal de la famosa cantante Azam Ali.

Finalmente, debemos destacar en este trabajo doctoral que no sólo de voces y música viven las películas. Los ruidos –esas onomatopeyas tan interesantes que encontramos en los cómics- son tan importantes como todo lo anterior. Cuenta imaginar una batalla sin los sonidos de espadas, de escudos entrechocando o sin los ecos de los pasos amenazadores. '300' es una obra maestra sonoramente hablando porque con sólo el sonido de las flechas el director es capaz de impactar emocionalmente al espectador.

N) Los cinco puntos más llamativos de esta adaptación

1) El color de la piel de los persas: En el libro de Heródoto en ningún momento se dice o se deja entrever que los persas pudieran tener la piel castaña o ser directamente negros. Esta idea parece que nace directamente del pincel de Miller que decide colorar de este modo las figuras persas. Puede ser por diferentes motivos. Cabe imaginar que se trate de una solución artística, para ilustrar mejor la batalla, para que el

cómic sea más fácil de seguir y de comprender. Puede ser también que al utilizar mucho las tonalidades marrones a la hora de ilustrar la historia de los 300 espartanos, este tinte se haya apoderado de la historia, de las ilustraciones. Así, en algunas viñetas, también los espartanos son color marrón. Los tonos tierra y cálidos son los que predominan en todo el cómic. Snyder sigue la senda de su colega Miller y oscurece a los persas.

2) ¿Qué personaje es el protagonista? En la obra de Heródoto, y sin lugar a ninguna duda, el protagonista es Jerjes. En el cómic y en la película el protagonista es Leónidas.

3) La descripción de Jerjes: En la obra de Heródoto en ningún momento se dice que Jerjes sea de tez negra. Tampoco se especifican sus vestiduras, por lo que pensamos que no iba cubierto de oro, sin duda, si esto hubiera sido así Heródoto hubiera hecho una larguísima descripción.

4) Efialtes, de pastor a jorobado: Heródoto describe a Efialtes muy superficialmente, no habla de su físico por lo que entendemos que es un hombre normal. Es un pastor hijo de griegos que sueña con tener futuros favores del Imperio Persa y por eso traiciona a Esparta. Sin embargo, Miller corrige esta historia, la traduce a su gusto, lo convierte en un monstruo que desde su nacimiento debería haber sido descartado. Efialtes en el cómic intenta que Leónidas lo reclute para su guardia, para ser como su padre. Vemos pues que en la novela gráfica ya no es un pastor. Como Leónidas le dice que no intenta suicidarse, no lo consigue. Fruto de la desesperación traiciona a Esparta.

En la película también es un monstruo. Cuando Leónidas le niega formar parte de su armada Efialtes no intenta suicidarse. Aquí este personaje traiciona a Esparta por venganza. De ser un pastor se convierte en un auténtico villano con las sucesivas traducciones.

5) Los "Inmortales": persas, monos o samuráis. Es muy curiosa la adaptación que hace Miller de los guerreros llamados "Inmortales". En el *Libro VII* se diferencian del resto porque llevan oro en la vestimenta ya que forman la guardia personal de Jerjes. En el cómic se convierten en samuráis simiescos y Snyder adopta también esta visión de su maestro Miller.

2.3.2.3.- Análisis de la película ‘Casi 300’

BLOQUE 1: HISTORIA Y CONTENIDO



Fotograma de la película en el que se puede ver a Jerjes y a Leónidas.

A) Ficha técnica

Breve sinopsis:

‘Casi 300’ es una parodia de la película de Zack Snyder ‘300’ por lo que vamos a ver como la mayor parte de su argumento se basa en hacer guiños y chistes relacionados con la película original. Comienza con un griego analizando bebés, aparece uno de los bebés de Shrek y se ve a Brad Pitt y Angelina Jolie eligiendo su próxima adopción. Tras esto aparece Leónidas, el espartano perfecto, con granos en la cara por la adolescencia y aparatos en los dientes.

De un modo completamente deformado, irónico y divertido, la película cuenta cómo fue la vida de Leónidas en sus inicios con constantes apariciones estelares de iconos hollywoodienses como James Bond, Britney Spears o el jurado de American Idol.

Al igual que sucede en '300', Leónidas tira a la fosa a los emisarios que amenazan con devastar Esparta. El héroe se reúne con los Éforos que se ríen de su plan defensivo, no obstante, marchará a Las Termópilas. A mitad de camino se encuentra con un Efialtes muy particular, se trata de Paris Hilton que quiere unirse a su ejército pero es rechazada. Más tarde lo traicionará. A cambio le pide a Jerjestrón un nuevo bolso Channel, que limpie su expediente y le quite la joroba.

La batalla en Las Termópilas se convierte en un concurso de baile. Dilios es en esta película también el encargado de contarle años después a los espartanos lo sucedido y de dirigir al ejército. Al estar ciego los lleva por otro camino hasta Malibú, asesinan sin querer a Lindsay Lohan, que salía de rehabilitación, y la cinta termina con un número musical en el que todos los personajes de la película interpretan 'I will survive' ('Sobreviviré' de Gloria Gaynor, 1979, himno para el colectivo LGTB).

Título:

'Casi 300' (España)

'Meet the Spartans' (conoce a los espartanos) (título original)

Dirección:

Jason Friedberg

Aaron Seltzer

Ayudante de dirección:

Greg Buzik

Hal Olofsson

David Berke

Dirección artística:

William Ladd Skinner

Producción:

Jason Friedberg

Aaron Seltzer

Peter Safran

Diseño de producción:

William A. Elliott

Guión:

Jason Friedberg

Aaron Seltzer

Música:

Christopher Lennertz

Sonido:

Adam Jenkins

Maquillaje:

Rebecca Alling

Fotografía:

Shawn Maurer

Montaje:

Peck Prior

Vestuario:

Frank Hermer

Efectos especiales:

Larz Aderson

William Boggs

Protagonistas:

Sean Maguire
Carmen Electra
Kevin Sorbo
Dietrich Bader
Method Man
Phil Morris
Jareb Dauplaise
Travis Van Winkle
Ken Davitian

País:

Estados Unidos

Año:

2008

Género:

Comedia

Duración:

83 minutos

Productora:

Regency Enterprises
New Regency
3 in The Box

Distribución:

20th Century Fox

Presupuesto:

30 millones de dólares

Recaudación:

84 millones de dólares

B) Quién es el director



Los directores Jason Friedberg y Aaron Seltzer de la cinta supervisando una de las escenas

Jason Friedberg y Aaron Seltzer son dos directores y directores conocidos por formar equipo y hacer películas que parodian películas actuales con constantes guiños hacia la actualidad y el universo común de los espectadores. Ambos han formado equipo como escritores de la saga ‘Scary Movie’ (Keenen Ivory Wayans, 2000) y ‘Duro para espiar’ (Rick Friedberg, 1996). Además, han escrito y dirigido películas como ‘Date Movie’ (No es otra película de amor, 2006), ‘Epic Movie’ (Una Loca Película Épica, 2007), ‘Casi 300’ (2008), ‘Disaster Movie’ (Un Desastre de Película, 2008) y ‘Vampires Suck’ (Híncame el diente, 2010).

Cabe señalar que las críticas que han recibido las películas realizadas por Friedberg y Seltzer han sido muy negativas. En 2008, el rotativo *The Times* calificó la película ‘Meet the Spartans’ como la peor película de ese año. Por su parte, Josh Levin de Slate⁹⁵ comentó que ambos directores no

⁹⁵ *Slate* es una publicación en línea y revista estadounidense que trata temas de actualidad desde 1996. Fue fundada por el exeditor de *New Republic*, Michael Kinsley, e inicialmente era propiedad de Microsoft como parte de MSN. En 2004 fue comprada por *The Washington Post Company*.

eran cineastas realmente: “Son malhechores, charlatanes, símbolos del declive de la civilización occidental” en un artículo titulado ‘Meet the charlatans’⁹⁶.

C) Desarrollo de la historia

En este apartado nos enfrentamos al análisis de una película cómica que versiona de una manera absurda la película de ‘300’, a veces rozando la homofobia. Se podría decir que al querer ridiculizar a los personajes hablando de su orientación sexual, los creadores de esta cinta caen de lleno en la homofobia. Esta obra, a grandes rasgos, lleva a la extenuación los tópicos en los que se basan (o suponemos que se basan) tanto Miller como Snyder a la hora de dibujar a los personajes de esta historia de espartanos. Por ejemplo, lleva al límite la idea de que los espartanos convivían mucho tiempo unos con otros en las batallas y se trataban como hermanos. Esta especie de heroicidad que de una manera más o menos razonable se refleja en la cinta de 2006 se traduce en la película de ‘Casi 300’ en pasajes homosexuales llenos de mofas y chistes poco apropiados. Lo que se busca con esta película es despertar la risa fácil del espectador, ya sea mediante la manipulación de la trama (la batalla de Las Termópilas es en este caso una batalla de baile) o a base de guiños con la actualidad de manera completamente alocada (aparece Britney Spears con un bebé muerto en sus brazos).

Para explicar el desarrollo de esta historia, al igual que hemos hecho anteriormente, vamos a dividir su desarrollo en secuencias.

⁹⁶Artículo de Slate.
www.slate.com/articles/news_and_politics/recycled/2008/08/meet_the_charlatans.html

www.slate.com/articles/news_and_politics/recycled/2008/08/meet_the_charlatans.html

Secuencia 1 (00:00-00:07):

La película empieza con el parlamento de un narrador de voz firme y monumental que dice lo siguiente: “En la región de Esparta, cuando un niño nace, los ancianos lo examinan en busca de defectos, en caso de ser vietnamita se lo quedan Brad y Angelina”. Aparece un bebe que se parece al personaje de dibujos animados Shrek y vomita al anciano que lo miraba solemnemente. Tras esto ya se ve al joven Leónidas, ya con una barba robusta y músculos pintados con pintura sobre la piel, entrenando lucha con su abuela, que le da potentes puñetazos. Vemos ya en este comienzo de la película como cada elemento de honor, fuerza y orgullo es sustituido por tópicos o imágenes que no tienen mucho sentido como que una abuela le de una brutal paliza a un niño. En ‘Casi 300’ también abandonan al noble Leónidas en el bosque para que se haga fuerte y vuelva a casa lleno de honores, sólo que en este caso lucha contra un pingüino gigante al que le gusta bailar.



“Te voy a convertir en mi putita Leónidas”, dice el pingüino antes de enfrentarse al siguiente rey de Esparta. Al final, el joven luchador (que ya tiene cuerpo de hombre de unos treinta años) consigue reducir al pingüino en un barranco y matar al animal. Leónidas regresa a Esparta con la piel del pingüino sobre los hombros y todas las chicas jóvenes de la ciudad quieren tocar y besar al héroe. De este modo, Margo, la chica más guapa de toda la ciudad, le pide a Leónidas que se case con ella. Margo es la figura femenina más importante de toda la cinta y tristemente en ella se encarnan toda una serie de valores negativos, completamente machistas. La bravura con la que Gorgo se enfrenta al Consejo para que éste ayude al Leónidas de Snyder se transforma en una figura exuberante, que utiliza su cuerpo para conseguir aquello que quiere.

Secuencia 2 (00:07-00:15):

Esta secuencia arranca con Leónidas entrenando a su hijo de una manera completamente violenta y disparatada. Le da fuertes golpes, le amenaza con una motosierra y también con una pistola. La escena de ‘entrenamiento’ se ve interrumpida por la llegada de su capitán al que el rey espartano recibe dándole un beso con lengua. Este le avisa de que el emisario persa ha llegado y mientras Leónidas va al encuentro con el persa, se ven a parejas de espartanos homosexuales con vestimentas propias del orgullo gay. Esta película ridiculiza y menosprecia la valentía espartana mostrando a guerreros menos fornidos en posturas o escenas amaneradas y recurriendo a una serie de tópicos que el público en general conoce. “No tenéis armarios para esconderos, es vuestra forma de

cubriros las espaldas”, dice el emisario persa al ver a diferentes personajes extremadamente amanerados. Después de este pasaje que roza la homofobia en clave de humor, el emisario le dice a Leónidas que no derramará sangre si sus espartanos construyen pirámides, si sus mujeres se convierten en esclavas sexuales y si sus hijos trabajan fabricando zapatillas de deportes. En este punto de la película vemos cómo los guionistas utilizan la exageración o hipérbole para hacer reír al espectador.



Fotograma de la película en la que aparecen dos espartanos

Leónidas mira con solemnidad a su pueblo mientras el emisario se líía con su mujer. “Tío, tu piva es una zorra”, le dice el emisario a Leónidas. “Tíralo al foso”, contesta su voluptuosa mujer y así lo hace Leónidas mientras grita y escupe: “¡Esto es Esparta!”. Vemos en la parte final de esta secuencia cómo la grandilocuencia que se palpaba en la cinta de Snyder o en ‘En el león de Esparta’ queda reducida a un enfrentamiento de dos hombres por una mujer, a una situación manida y ordinaria. Tras esto, llega uno de los momentos más divertidos e insultantes de la película: aparece Britney Spears con un aspecto de loca total, sosteniendo en sus

brazos un niño muerto y rapándose el pelo a la vez. Britney Spears no representa a nadie de las películas anteriores o de la historia escrita por Heródoto, en este caso, se introduce a la cantante norteamericana para hacer reír al espectador. También aparece hacia el final de esta secuencia el jurado de American Idol calificando la patada que ha dado Leónidas a Britney. Como el rey no está conforme con el jurado les da una patada y los tira al foso de la muerte también.



Fotograma de la cinta en la que aparece una supuesta Britney Spears rapándose la cabeza

Secuencia 3 (00:15-00:17):

Leónidas reúne fuerzas para ir a hablar con los profetas a los que tilda de “cerdos grotescos”. Les lleva crema para sus asquerosas caras. Cuando llega a lo alto de su guarida les explica sobre la arena y a través de dibujos, cómo será su estrategia para ganar a los persas. El dibujo estratégico que hace Leónidas en la arena tiene forma de pene y esto hace que los profetas se mofen y comparen su estrategia con la cabalgata del orgullo gay. En el oráculo aparece Betty la Fea que escupe y estornuda al hablar. Una vez más, la solemnidad y decoro del mundo griego se rompe

con la aparición de personajes irrisorios. Uno de los profetas lame la nariz y la boca de este personaje de telenovela y Betty dice: “Qué pasa por tu casa”. Finalmente, este oráculo repugnante le asegura a Leónidas que si va la guerra morirá.

En este caso vemos cómo la repugnancia primigenia de los éforos, la de beneficiarse de niñas vírgenes y la de ejercer un férreo control sobre las decisiones del pueblo griego, se traduce intersemióticamente en la película cómica a través de la repugnancia literal que puede dar que un ser encorvado y lleno de verrugas lama la nariz de Betty la Fea.



Fotograma de la cinta en la que aparece una doble de Betty la fea y un Éforo

Secuencia 4 (00:17-00:20):

Al comienzo de esta cuarta secuencia se ve a Leónidas asomado a la ventada de su cuarto muy reflexivo. Resulta que esta primera escena se ve a Leónidas desnudo y no tiene pene, tampoco tiene vagina. Más bien la zona de la entrepierna se parece a la superficie pulida propia de las muñecas infantiles, por ello todas las chicas de Esparta se ríen de él. Los

guionistas de esta cinta tratan de restar virilidad, grandeza o heroicidad a través de la supresión del miembro viril. Esto causa risa en el espectador, aunque se trata de una estrategia de muy baja intelectualidad. Cuando se acerca a la cama para descansar con su esposa Margo, se encuentra con que en su espalda lleva tatuados los nombres de todos los hombres con los que se ha acostado. Esto podría ser otra afrenta a la virilidad de este hombre. Tras esta visión, Margo le pregunta que qué le aflige y él le responde: “Es por el rollo de la Batalla de Las Termópilas”. Al final de esta escena aparece el cómic de Miller y un Mac. En vez de hacer el amor, como sucede en la película, Leónidas utiliza a su mujer como pesas para hacer ejercicio.

Secuencia 5 (00:20-00:25):

Leónidas se reúne con su ejército. En ese momento aparece el capitán, encarnado por Kevin Sorbo (actor conocido en España por ser Hércules en la serie ‘Hércules: sus viajes legendarios’), y enumera todos los requisitos que Leónidas pidió para formar su falange: “Guapos, con bronceado mediterráneo, cachas y bien dotados”. Tras esto, el ejército formado por hombres esculturales (aparentemente) responde: “¡Aú, Aú! Hasta el infinito y más allá”, lema de la película ‘Toy Story’. Jason Friedberg y Aaron Seltzer convierten esta historia centenaria en un juego de niños. En esta secuencia el capitán espartano le presenta a Leónidas a su único hijo llamado Sonio. Al rey espartano le gusta Sonio porque trae un buen paquete (literalmente lleva un paquete, pero son constantes los comentarios que realiza Leónidas sobre la belleza de los músculos de sus espartanos). En la despedida, Leónidas le dice a su hijo que cuide de su

madre y le da un puñetazo. Su esposa, como en la anterior película, le despide diciendo que vuelva con su escudo o sobre él, a esto Leónidas responde: “Sigue tu vida porque si tú la diñas yo me calzo a otras” y se chocan la mano.



Leónidas y el capitán saludándose efusivamente a la espartana

Justo antes de partir hacia Las Termópilas aparece el Consejo que le recuerda al rey espartano lo que dijo el oráculo: “El oráculo dijo que si íbamos a la guerra estábamos jodidos” y Leónidas responde: “El oráculo también dijo que nuestros abdominales pintados parecían falsos y no comparto su opinión”. Finalmente, los guerreros se cogen de la mano por parejas, cantan la canción ‘I will survive’ (himno LGTB por excelencia) y marchan hacia Las Termópilas.

Secuencia 6 (00:26-00:29):

Esta secuencia comienza con una voz en *off* que comenta el avance de los felices espartanos hacia Las Termópilas: “Los intrépidos espartanos alcanzaron el paso de Las Termópilas” y, en el momento en el que llegan a estrecho paso, se recuperan con botellas de la bebida energética Gatorade

mirando directamente a cámara. En este momento la película deja de ser una traducción intersemiótica de la historia de los valerosos espartanos para convertirse en un anuncio publicitario.

Mientras trazan su estrategia defensiva, aparece el personaje encargado de representar a Efialtes en este largometraje. Curiosamente, se trata de una mezcla entre el Efialtes de '300' y Paris Hilton. Un espartano le pregunta a Paris al ver sus deformaciones físicas: “¿Qué coño te ha pasado?” y esta le responde: “¿El qué? ¿La chepita?”. Este extraño Efialtes les advierte a los espartanos que hay un camino de pastores por el cual pueden atacarles los persas y le suena el móvil. Después le dice al rey que quiere luchar por Esparta y este se lo niega. “Lo lamentaréis, no soy tan estúpida como parezco”.



Momento de la película en la que podemos ver al personaje que hace las veces de Efialtes

Secuencia 7 (00:30-00:36):

Ya en Las Termópilas, llega un emisario negro y rapero con un grupo de "Inmortales" tras él. "Enseñémosles nuestras armas", dicen los espartanos aguerridos y se ponen a bailar. Los persas los imitan. En el paso de Las Termópilas hay una tarima de baile preparada para esta especial batalla. En un momento determinado del baile, los persas les enseñan el culo a los espartanos y lo tiene enmarañado de pelo, parecen traseros de mono. Los espartanos continúan la batalla haciendo *breakdance* y los persas muestran que ellos también saben. También hay lugar para los ánimos y abucheos de un público que no se ve, pero que se muestra a favor de los jóvenes espartanos y en contra de los persas. "No entraréis en mi territorio con esa mierda de bailecito", dice Leónidas y un jurado improvisado da la victoria a Esparta. La secuencia termina como en '300', arrojando a los persas por un acantilado pero diferente, porque tras la dura batalla se toman una cerveza Budweiser.

Secuencia 8 (00:37-00:38):

En Esparta, un miembro del Consejo va a hablar con la reina Margo y le avisa de que tiene que ayudar a su marido o perderá todo lo que tiene: su Wii, sus cirujanos y hasta su jardinero.

Secuencia 9 (00:39-00:41):

De nuevo en Las Termópilas el narrador dice lo siguiente: “Jerjes se parecía mucho al gordo que salía en Borat”. Efectivamente, el actor que encarna al Jerjes de esta adaptación es Kenneth Davitian, actor estadounidense más conocido por su papel como Azamat Bagatov en la película ‘Borat: Lecciones culturales de América para el beneficio de la gloriosa nación de Kazajistán’ (Larry Charles, 2006). Durante esta película, Davitian habla todo el tiempo en armenio; en ‘Casi 300’ interpreta su papel con un extraño acento que puede parecer indio.

Este Jerjes gordo, asqueroso y fofo les dice a los espartanos: “Si me haces venir aquí con todo mi ejército, haré *kebabs* con tu culo”. Esta vez, en vez de un concurso de baile, empieza un concurso de premios y Jerjes les ofrece a los espartanos si estos se rinden y negocia con ellos.

Secuencia 10 (00:41-00:43):

Sobrepasado ya el ecuador de esta película, comienza un nuevo enfrenamiento en Las Termópilas. Esta vez, comienza una batalla de rimas entre los espartanos y un grupo de raperos persas (interpretado por actores afroamericanos y varios asiáticos. Al final de esta corta secuencia uno de los espartanos les dice a los raperos: “Volver al gueto”.

Secuencia 11 (00:43-00:44):

Esta secuencia es todavía más corta que la anterior, parece más una escena que otra cosa. En ella le dice la reina Margo a Traidoro que mande más tropas a Las Termópilas y le cuenta también a este consejero que

tiene ladillas. Durante toda la película se hacen referencias sexuales hacia el personaje de Margo.

Secuencia 12 (00:44-00:45):

En esta secuencia podemos ver a Paris Hilton (Efialtes) en el harén de Jerjes. El semidiós persa le pide que se arrodille ante él, esta le responde que no se arrodilla pero sí que se agacha. Le confiará el secreto de la retaguardia espartana si Jerjes limpia su expediente, le regalan un Chanel y le quita la chepa. Vemos pues cómo el traidor de esta película vende a su pueblo por aquellas cosas que le obsesionan, del mismo modo que el Efialtes de la película '300'.

Secuencia 13 (00:46-00:50):

Sonio, el hijo sexy del capitán, le avisa a Leónidas de que Jerjes ha encontrado el camino de pastores que llevará al ejército persa hasta su retaguardia. En ese mismo momento, se puede ver a Dilios (un personaje gordito e ingenuo) que se ha quedado sin ojos y le dice a Leónidas que luchará de todos modos. "Tu destino será el más importante: volver a Esparta y contar nuestra gesta. Cuenta cómo trece espartanos lucharon por el honor y la gloria". En esta película no son 300 espartanos los que luchan por el orden y la razón, sino que son tan sólo trece. Tras esto aparece un croma azul que muestra cómo las filas persas se multiplican. "Es un efecto visual y en la película va a quedar estupendamente", dice Jerjes.

Secuencia 14 (00:50-00:53):

Aparece Margo ante los miembros del Consejo y uno de ellos dice: “Venga nena, que la tengo morcillota”. Y ella dice: “Apuesto lo que se a que os la pone dura”, y después baila y recoge los billetes que le lanzan. Después de este extraño comienzo de secuencia, la reina se pone trascendental le pide al Consejo que envíen más hombres a luchar al lado de su esposo. Traidoro le dice al Consejo que no se dejen engañar por “una zorra con el potorro lleno de ladillas”, vemos de nuevo cómo el humor en el que se traduce la historia de los 300 espartanos es muy primario.

Margo se enfada y se convierte en Spiderman, le da una paliza a Traidoro y lo convierte en arena. Este se rehace y ella lo aspira. Finalmente los miembros del Consejo encuentran el móvil de Traidoro y descubren que era un corrupto.

Secuencia 15 (00:53-01:00):

Los espartanos se ponen en formación porque va a comenzar la batalla final. Ellos mismo dicen que se van a cubrir las espaldas. Los persas preparan su croma para atacar con sus miles de soldados. En este momento, llega la imitación de la famosa cámara lenta de Snyder en ‘300’ pero en esta ocasión este Leónidas avanza por el campo de batalla realizando movimientos obscenos. El monstruo deforme que se propone

en esta película es Rocky, que es el encargado de arrancarle la cabeza a Sonio de un puñetazo.

Secuencia 16 (01:00-01:03):

Llegados a este punto, la película se transforma en el videojuego de GTA, Leónidas se monta en un coche, coge una barra de metal, mata a un persa y le roba la metralleta. Jerjes huye y se convierte en un *transformer*. La película no tiene un hilo argumental muy nítido y tampoco una estructura coherente. La tónica dominante en todas las secuencias son las referencias constantes a la actualidad. Al final de esta secuencia Jerjestrón mata a todos los espartanos casi por accidente.



Excurso en la película con una actualización de la trama al mundo del videojuego.

Secuencia 17 (01:04-01:05):

Dilios regresa a casa tal y como le ha pedido Leónidas y para reconocer a la reina le palma los senos, le da el colgante del pico del pingüino y se ve cómo Leónidas y los suyos muren por su honor.



Guiño humorístico o más bien homófobo con el que se intenta hacer reír aludiendo a la supuesta orientación sexual de los espartanos

Secuencia 18 (01:05-01:06):

La película termina con Dilios guiando a los persas a Malibú y pasando de la Batalla de Platea.

Secuencia 19 (01:06):

Durante los créditos todos los personajes bailan y cantan 'I will survive' (sobreviviré).

D) Acciones

En esta película no creemos que las acciones sean tan determinantes como en las anteriores. De hecho, creemos que todo (incluidas las acciones) está supeditado al ejercicio de la risa, es decir, que cada acto de cada personaje es un mero pretexto. Creemos que la historia

se hubiera desarrollado siempre de la misma manera con unas acciones u otras.

No obstante, consideramos que los directores dan, en este caso, más importancia a unas acciones que a otras atendiendo al orden de importancia que tomó Snyder en su película y Miller en su cómic. Es decir, los directores de esta cinta de risa se dejan llevar por las escenas o secuencias que ya se han hecho famosas con '300' de tal manera que el público que vea esta nueva adaptación reconozca rápidamente la situación, los personajes y lo que ahí está sucediendo. De este modo nos vamos a encontrar con acciones calcadas a las que propone Snyder en su película pero que se desarrollan de manera diferente, peculiar.

1) El niño 'guerrero' mata al pingüino 'salido':

La primera acción que marca el devenir de esta historia según nuestro punto de vista es el momento se produce cuando este caricaturesco Leónidas se encuentra sólo en el bosque y es atacado por un pingüino malhablado. La trascendencia de este hecho, la demostración de fuerza y valentía que suponemos al ver al héroe heleno en acción, quedan reducidas a un momento más o menos cómico en el que Leónidas acaba con un pingüino gigante con un arpón que encuentra en una urna metálica que tiene un letrero indicando que es un arma para matar pingüinos. En este momento, la película pierde toda la magia y toda la grandilocuencia y se pone al servicio de un humor bastante zafio y sencillo.

2) Leónidas entrena a su hijo con una motosierra

Otro de los momentos clave que distinguimos en esta película se produce durante la escena en la que el padre enseña al hijo a combatir con honor y valentía. Aunque realmente esto no sucede exactamente así, es decir, una vez más vemos como el guión obedece a la ridiculización de la fortaleza espartana. Leónidas está apaleando a su hijo con todo tipo de instrumentos, entre ellos, una motosierra.

3) Leónidas tira al foso al emisario persa

En esta película, como en '300', Leónidas se ve obligado a tirar al foso al emisario persa por provocar una fuerte afrenta. Pero en esta ocasión la afrenta no es sólo contra Esparta o contra la razón. Esta vez el emisario persa le ha dicho al caudillo Leónidas que su “piba es una guarra”. Anteriormente, Margo, la mujer de Leónidas, le había hecho al emisario persa un par de comentarios obscenos y machistas.

Una vez que Leónidas tira al foso al emisario persa, aparece en la loca escena el jurado de *American Idol* para calificar su patada contra el emisario y su posterior caída.

4) El oráculo es Betty la Fea

Otra de las acciones que recrean los directores de esta cinta atendiendo a los sucesos que se producen en la película de Snyder transcurre cuando Leónidas debe ir a hablar con el oráculo para intentar convencerles de que lo mejor es ir a la guerra para salvaguardar Esparta.

“Qué pasa por tu casa. Qué dice el marica”, son las majestuosas palabras que dice el oráculo a las demandas de Leónidas. En este punto toda la historia de Esparta, toda la fortaleza y valentía que presuponemos sobre esta historia quedan reducidas a la nada. El oráculo está representado por un personaje similar al de la telenovela 'Betty la Fea'.

5) Leónidas decide combatir contra los persas con trece guerreros

Después de hablar con su esposa la noche anterior a la marcha hacia Las Termópilas, Leónidas decide ir a la guerra pero tan sólo con trece guerreros. Estos trece guerreros son guapos, musculosos y con bronceado mediterráneo, es decir, perfectos espartanos según Leónidas. Después de una curiosa marcha hasta Las Termópilas, los espartanos esperan ansiosos el ataque de los persas.

6) La batalla no es con armas; la batalla es de baile

Cuando se descubre que la batalla que va a enfrentar a persas y espartanos es en realidad una batalla de baile y no una batalla con armas cuerpo a cuerpo, esta película pierde toda su esencia. Entendemos que esto es un guiño a la actualidad, a ese tipo de películas norteamericanas algo rancias en el que *street dancers* se enfrentan unos contra otros para conseguir prestigio. En este punto, Las Termópilas se convierten en una pista de baile y los espectadores que esperaban una batalla con su consiguiente baño de sangre se quedan con las ganas.

7) La segunda batalla es de rap

La segunda parte de la batalla entre persas y espartanos es un enfrentamiento en forma de rap. Un grupo de espartanos canta y rapea contra un grupo de raperos afroamericanos y algunos asiáticos que son los que componen el ejército persa.

8) Paris Hilton traiciona a su pueblo

Como ya hemos comentado en la parte del desarrollo de esta historia, el Efialtes de esta historia lo encarna un personaje chepudo que simula ser Paris Hilton. Paris Hilton, en este caso, es también espartana y sueña, según conseguimos entender, con formar parte de la falange bailona de Esparta. Leónidas le dice que no puede formar parte de su ejército y ésta, a modo de venganza, le dice a Jerjes dónde está el camino de pastores por el cual van a poder atacar la retaguardia espartana. En este punto de la historia ya casi nada tiene sentido.

9) Leónidas pide a Dilios que regrese a Esparta a contar la hazaña

Del mismo modo que sucede en '300', Leónidas le pide al malherido Dilios que regrese a casa para contar la gran hazaña de los trece espartanos contra el ejército persa. En este caso, el combatiente Dilios es un gordito torpe y muy inseguro y parece casi imposible que sea capaz de llegar a ningún sitio.

10) Jerjes pide a Leónidas que se arrodille

En esta parte de la película, ya muy cerca del final, Jerjes le dice a Leónidas que se arrodille ante él o que se agache. Justo en ese momento Leónidas se agacha para atarse la sandalia y Jerjes cree que ha ganado. Leónidas replica como un crío, asegura que no se ha rendido, en esta parte de la película parece un auténtico idiota.

11) Margo, trascendental, pide al Consejo que envíen más hombres a Las Termópilas

Esta escena comienza con varios miembros del Consejo diciéndole a Margo que baile y tirándole billetes para que baile. Después de esto, Margo se pone trascendental (por un momento se convierte en la Gorgo de '300') y le pide al Consejo que mande a más hombres a luchar a Las Termópilas. En este momento Traidoro le dice al Consejo que no se deje engañar por una "zorra con el pоторro lleno de ladillas". Margo se cabrea, se convierte en Spiderman y le da una paliza a Traidoro.

12) La película se convierte en el videojuego GTA

En la última batalla de esta alocada película, la imagen se convierte en una fiel reproducción del videojuego GTA (Grand Theft Auto). Leónidas tiene metralleta y utiliza un coche. Además, Jerjes se convierte en un *transformer* y mata a todos los espartanos casi sin querer. Tras esto Dilios guía a los espartanos a Malibú y pasan de la Batalla de Platea.

13) Todos bailan el himno gay 'I will survive'

Durante los créditos de esta película, todos los personajes de la misma bailan y cantan 'I will survive' (Sobreviviré) sin una explicación concreta.

E) Personajes

LEÓNIDAS: Sean Maguire



Leónidas / Sean Maguire

Descripción física: El Leónidas de esta cinta es un héroe de risa, infantil y algo tonto. Aunque también tiene un cuerpo escultural, no es atractivo como su predecesor en '300'. Sus gestos, su manera de moverse y de caminar no son seguros como el Leónidas de 'El león de Esparta' y su forma de dialogar recuerda a la de un niño sollozando. Sus ojos no adquieren profundidad, más bien muestran su infantilismo. En los dientes

lleva aparatos correctores y su pelo y su barba no lo hacen más honorable o adulto.

Hábitos: esta parodia de los 300 espartanos es demasiado superficial como para extraer de ella unos hábitos que definan a sus protagonistas. Sobre Leónidas podemos decir que suele cabrearse como un niño pequeño cuando las cosas no salen como él espera; normalmente hace comentarios fuera de lugar que hacen que todo el mundo crea que es gay y, a pesar de que es el rey de Esparta, parece más preocupado por su aspecto y el de sus combatientes que por la batalla. Sin lugar a dudas, no es el rey que esperan tener los espartanos que se sorprenden muchas veces con la actitud de su líder.

Forma de pensar: como sucede con otras categorías de este análisis, nos resulta muy difícil extraer de la cinta cuál es la manera de pensar de Leónidas. Como rey espartano, creemos que quiere hacer todo lo que sea necesario para salvar a su pueblo del ataque persa. Sin embargo, el no piensa como el Leónidas que dibujó Miller y llevó a la pantalla Snyder. Leónidas elige a su ejército teniendo en cuenta el nivel de musculatura y bronceado de sus hombres.

Acciones importantes: las acciones más importantes que lleva a cabo el protagonista de esta película son las siguientes. En primer lugar Leónidas es capaz de sobrevivir en el bosque al ataque de un pingüino malhablado, esto hace que vuelva a su hogar como una estrella y que todo el mundo quiera ser su amigo. Tras esto decide ir a la guerra, a pesar de que los éforos le han recomendado que no lo haga. Por otro lado, no sabemos si es o no decisión suya, pero Leónidas accede a que la batalla en

Las Termópilas sea una batalla de *break dance*, lo que hace que la película cobre tintes de auténtica locura. Leónidas también decide no aceptar a Paris Hilton como miembro de su falange de baile, lo que provoca la posterior traición y emboscada.

Función: la función principal del capitán Leónidas es ser el eje de la acción durante toda la película. A través de este personaje se articulan todas las acciones importantes. Por otro lado, este curioso Leónidas es el centro de todas las mofas y chascarrillos. Además de capitanear a sus trece espartanos hasta Las Termópilas, también es el encargado de hacer reír al público con comentarios y acciones muy fuera del contexto esperado.

JERJES: Ken Davitian



Jerjes / Ken Davitian

Descripción física: el Jerjes que nos encontramos en esta película es un líder obeso, con acento indio, con pelo por toda la piel y muy flácido. La traducción intersemiótica que se hace de este personaje es muy llamativa y caben muchas interpretaciones. Por ejemplo que el casting de esta película haya elegido a un personaje altamente conocido (aparece en la película 'Borat') puede ser una manera de conectar con el público de manera rápida y cómica. Davitian es el asesor de Borat en su andadura en los Estados Unidos, es un personaje sucio, nada culto, que viene de un pueblo de Kazajistán. Cuando ambos llegan a América chocan frontalmente con las personas y costumbres occidentales. En este caso, este nuevo Jerjes también choca frontalmente tanto con la idea preconcebida que tenemos del líder persa como con la manera de actuar que se espera de él. Este personaje es un líder vil que utiliza triquiñuelas para engañar a Leónidas, que tampoco es el más listo de la escena.

Hábitos: como hemos podido comentar durante el análisis de esta película es complicado describir los hábitos o maneras de comportamiento de estos personajes puesto que la película nos muestra con poca o nada profundidad estas características. Sin embargo, sí que podemos decir que Jerjes actúa de manera vil y ruin y huye en cuanto se ve acorralado. No es un valiente luchador, ni un ejemplo a seguir para su pueblo persa.

Forma de pensar: Jerjes quiere conquistar las polis griegas por una afrenta del pasado. Eso es lo máximo que logramos entresacar del guión tan poco fiel con la realidad que propone esta cinta. Para nosotros es muy difícil saber cuál es la forma de pensar de este personaje que es completamente plano y que apenas aparece en pantalla.

Acciones importantes: la acción más importante que lleva a cabo Jerjes es la de enfrentar a su ejército contra los espartanos y la de matar, casi por accidente, a los guerreros griegos.

Función: del mismo modo que Leónidas, Jerjes aporta grandes dosis de humor sencillo a esta película. Su función como personaje dentro del guión orbita en ser el enemigo, poco común, de Grecia. Cuando se convierte en un *transformer*, por ejemplo, le quita toda la sensatez al devenir de una obra que pierde fuerza con el paso de los minutos.

MARGO: Carmen Electra



Margo / Carmen Electra

Descripción física: Margo es la mujer exuberante de Leónidas, la chica que se enamora de él cuando éste vuelve del bosque como un héroe tras haber matado al pingüino. La forma en que se conocen y se prometen es completamente ridícula, así como la confección física y psíquica de esta heroína espartana. Margo no es Gorgo ni Artemisa, es una modelo

reconvertida en reina de Esparta. Margo es rubia, de ojos azules, de cara dulce y cuerpo perfecto, según el imaginario de Hollywood.

Hábitos: algunos de los hábitos que podemos comentar sobre este personaje son tan superficiales como la construcción del propio personaje. Le gusta navegar por Internet, leer opiniones de blogueros, luchar contra los consejeros corruptos y que le den masajes. Verdaderamente no encontramos en la cinta una muestra precisa de sus hábitos comunes, pero como se trata de un estereotipo sin mayor pretensión psicológica, cumple con la imagen de rubia tonta, caprichosa, consentida, manipuladora, simple, materialista y superficial.

Forma de pensar: la protagonista femenina de esta película es muy egoísta, se casa con Leónidas por su 'fama' y lucha por Esparta para que no se acaben sus privilegios como esposa del rey. Le gusta flirtear con los hombres que se cruzan en su camino y no se entristece realmente cuando ve marchar a Leónidas hacia Las Termópilas.

Acciones importantes: en este apartado se pueden destacar acciones como la ayudar a su esposo a la hora de decidir si marchar o no a la guerra. También es relevante el momento en el que decide plantarle cara al Consejo para ayudar a Leónidas y a Esparta, aunque realmente lo hace porque un consejero le ha recordado que si Esparta no vence ella se quedará sin su jardinero sexy. Otro de los momentos más decepcionantes de este personaje femenino lo encontramos cuando intenta seducir al emisario persa, digamos que en este momento el espectador puede sentirse muy desencantado ya que Margo, que es el único personaje femenino trasladado completamente de una película a otra, es tratado de

forma machista y simplista, propio del arquetipo que representa sin lugar a dudas. Finalmente, este personaje lucha contra el consejero que pretende traicionar a Esparta, convirtiéndose milagrosamente en *Catwoman*.

Función: las funciones de los personajes de esta cinta son muy difusas y difíciles de concretar y describir. Sin embargo, creemos que, en este caso, Margo es la encargada de ser el contrapunto del heroico Leónidas. Este personaje está confeccionado para hacer reír al público y para hacer ver que Leónidas es un desastre como rey y como héroe. Margo es la fan número uno de Leónidas cuando éste regresa del bosque después de haber matado al peligroso pingüino, tras esto se casa con el rey de Esparta y defiende a los espartanos siempre que las afrentas afectan en algo a sus intereses.

EFIALTES: Nicole Parker



Efiates / Nicole Parker

Descripción física: el Efiates de esta cinta es un personaje realmente extraño puesto que combina los elementos del Efiates de Snyder como la chepa y las verrugas con elementos de lo que hoy en día el

público considera un ser patético, que es Paris Hilton. Por otro lado, Nicole Parker, es una conocida cómica televisiva, por lo que seleccionarla a ella y a la idea de dibujar a Paris Hilton en pantalla es una estrategia puramente cómica. De este modo, Efialtes es una mujer rubia con chepa, brazos de formados y un bolso rosa en el que porta a un perrito pequeño.

Hábitos: El Efialtes de esta película no tiene ningún hábito que nosotros podamos analizar. Vemos como siempre está pegado al teléfono, cómo lleva de paseo a su perro y como sueña con formar parte de ejército de baila que ha formado Leónidas. Su forma de hablar es muy desenfadada y descarada.

Forma de pensar: en este caso no encontramos una manera clara de pensar. Sabemos que este personaje es una caricatura de dos personajes, Paris Hilton y el verdadero Efialtes, y que sus pensamientos pueden tener algo que ver con los dos. De este modo vemos a este curioso Efialtes muy preocupado por formar parte de los guerreros de Leónidas pero también muy preocupado por su perrito o su móvil.

Acciones importantes: Las acciones importantes de Paris Efialtes Hiron se resumen en dos. Por un lado, se postula como candidata a formar parte del ejército de Leónidas y es rechazada; y por otro, es el personaje que revela al ejército de Jerjes cuál es la debilidad de la reducida falange espartana.

Función: una vez más, podríamos decir en este punto que la función de este personaje (como la de todos los personajes de esta película) es hacer reír al espectador que se topa con un reflejo lejano de lo que fueron los verdaderos personajes de 300 y con constantes guiños a la

actualidad. La combinación de estos dos aspectos, del mismo modo que sucede en Scary Movie, por ejemplo resulta hilarante para el público que se ve capaz de relacionar ambos discursos porque previamente ha asistido a una especie de clase de historia impartida por Zack Snyder.

DILIO: Jareb Dauplaise



Dilio / Jareb Dauplaise

Descripción física: el fiel guerreero amigo desde la infancia de Leónidas es en esta cinta una mofa. Un boceto jocoso de lo que realmente representa Dilios en la historia. En esta película, es un chico joven, entrado en carnes y muy torpe que todo lo hace mal. Tiene el pecho carnoso, también la tripa y no se parece en nada al resto de espartanos musculosos y fuertes.

Hábitos: Dilio es el personaje al que las cosas no le salen bien por mucho que lo intente. Cuando intenta atacar a los espartanos se da contra una piedra y cuando quiere demostrar que la ceguera no le supone un

problema mata a uno de sus compañeros. Intenta ser valiente y atrevido pero es un mal luchador.

Forma de pensar: este personaje intenta hacer todo lo que está en su manos para contentar al líder de los espartanos. Para él lo más importante es no fallar a Leónidas, al cual admira y teme a partes iguales. También es un personaje muy ingenuo y cuando se queda ciego se lleva al límite esta situación.

Acciones importantes: las dos acciones más importantes que tienen que ver con este personaje son las siguientes. La primera cuando se queda ciego en la batalla y la segunda cuando es mandado de regreso a Esparta para que cuente lo que ha acaecido en Las Termópilas.

Función: la función más importante de este personaje es la de llevar a Esparta la historia de lo sucedido en Las Termópilas. Su función sigue intacta en las diferentes traslaciones intersemióticas aunque los sucesos hayan cambiado de manera radical. Es decir, en este caso, en Las Termópilas no ha habido un conflicto armado sino una batalla de baile.

TRAIDORO: Diedrich Bader



Traidoro / Diedrich Bader

Descripción física: desde nuestro punto de vista, lo mejor de este personaje es su nombre: Traidoro. Y es que en ocasiones las películas nos quieren dejar tan claro desde el principio quiénes son los buenos y quiénes los malos que a los guionistas/directores sólo les falta decírnoslo en el nombre, como sucede en 'Casi 300'. Físicamente Traidoro es un personaje normal, un espartano no luchador con perilla y sonrisa maléfica.

Hábitos: Traidoro es un consejero espartano que, supuestamente, vela por las comodidades de sus congéneres. En realidad, y como se sabe desde el minuto uno, traicionará a toda Grecia.

Forma de pensar: es el traidor de esta película y hará todo lo posible por enriquecerse.

Acciones importantes: se deja sobornar por los persas.

Función: junto al extraño personaje de Efialtes de esta cinta, va a traicionar a Grecia.

F) Espacio o escenarios

Los escenarios que aparecen en esta película son muy limitados. Apenas nos encontramos unos planos situados en Esparta, con unos decorados más bien toscos y poco realistas. Podríamos decir que la Esparta que nos encontramos en 'Casi 300' es de cartón-piedra y que en ningún momento, a través de estos escenarios, el espectador puede sentirse como transportado a otro lugar. Esto sucede porque esta película no pretende cumplir esta función, en ningún momento intenta hacernos ver cómo era la vida y obra de los espartanos. Simplemente despliega unos escenarios más o menos sugerentes al servicio de una loca historia que quiere hacernos reír.

El siguiente escenario o espacio con el que nos encontramos es el que se dibuja en pantalla durante el viaje desde Esparta hasta Las Termópilas. En esta parte de la película se pueden ver unas escarpadas montañas poco realistas.

El lugar en el que se producen las batallas de baile es en Las Termópilas. Esta parte de la película se desarrolla en un escenario muy gris, sin muchas complicaciones, en el que se intenta transmitir sensaciones pedregosas. Tampoco esto nos sugiere realmente que los actores estén en medio de los acantilados de Las Termópilas. Es también un escenario demasiado plano que recuerda más a un estudio que a un paraje natural.

Finalmente, la película termina en una ciudad, en Malibú según explica el narrador de la cinta. En este punto se ve la entrada de un edificio moderno y un bloque de viviendas.

G) Tiempo

En esta película poco importa el tiempo que transcurre dentro de la obra, es decir, por su estructura casi inconexa es difícil discernir el paso de los días y de las noches. Se podría decir que pasan tres días y tres noches, aunque este aspecto no es muy importante.

En cuanto a la duración de esta obra de Jason Friedberg y Aaron Seltzer es de apenas 83 minutos en los que se incluyen créditos, por lo tanto, estamos ante una película de muy corta duración.

BLOQUE 2: DISCURSO Y EXPRESIÓN

A) Estructura

La estructura de esta película no obedece los estándares marcados por Hollywood. Casi nada en esta obra sigue los patrones marcados dentro de una película que podamos considerar 'normal'.

Estamos ante una película estrambótica que aunque parece seguir la estructura clásica de presentación, nudo y desenlace, no lo hace ciertamente. No lo necesita porque la mayoría de la gente que va a verla ya conoce la obra de Snyder o Miller, por lo que no es tan importante

hacer comprender cuáles son las afrentas que separan a los persas de los espartanos. La estructura de esta cinta se divide en un conjunto de secuencias más parecidas a episodios propios de 'Saturday Night Live' que a secuencias y escenas propiamente dichas.

No obstante podríamos decir que la presentación, del mismo modo que en la película '300' se sitúa en las cinco primeras secuencias de la película, esto es, desde que se nos presentan a los diferentes personajes hasta que estos marchan (dando saltitos) hasta Las Termópilas. Esto es desde el minuto 1 de la película hasta el minuto 25.

El nudo de 'Casi 300' comprende desde la secuencia número seis en la que aparece por primera vez Paris Hilton hasta que comienza la batalla final de baile en la secuencia quince. Esto es desde el minuto 26 hasta el minuto 53.

Finalmente, el desenlace comienza justamente cuando la película lleva ya una hora de duración, en la secuencia número 16. En este momento da comienzo la batalla final, Dilios regresa a casa para contar la historia de los espartanos y finalmente, se retiran a Malibú para descansar y divertirse.

Esta película tiene un rodaje de muy corta duración (apenas 70 minutos) lo que hace posible que al final de la misma se pueda incluir un número musical acompañando a los títulos de crédito.

B) Lenguaje

En esta película no encontramos una intención real de acercamiento al pasado histórico en el que, aunque no lo parezca, se enmarca esta historia. Nos encontramos con que el lenguaje es una mezcla inconexa de intentar llegar al pasado a través del narrador y la apuesta de conectar con el público actual a través de un lenguaje de nivel muy bajo súper actualizado.

El lenguaje, como en '300', lo vemos reflejado en los parlamentos del narrador (que mantiene el formato y la solemnidad de la película de Sanyder) y en los diálogos (que son más y más disparatados con el paso de los minutos).

De la solemnidad del héroe, de la maldad de Jerjes o del amor entre Leónidas y Gorgo se pasa, a través del lenguaje, a una ridiculización total de todos estos aspectos. El héroe es dibujado, a través de sus diálogos, como un niño o un líder afeminado (y no es que importe su orientación sexual sino que los guionistas han escrito de tal manera el guión que se relaciona la homosexualidad con la poca fiereza del líder Leónidas).

Vemos el uso de palabras completamente fuera de contexto como 'puta', 'gilipollas' o 'el nene quiere teta'. También el uso de términos que hacen referencia directa a la actualidad como 'gatorade', 'budweiser' o 'Paris Hilton' en anacronismos que buscan el choque de lecturas. Y el uso de un sinfín de adjetivos descalificativos que poco o nada tiene que ver con el siglo V anterior a Cristo.

C) Puesta en escena

Los decorados contruidos para 'Casi 300' son muy rudimentarios. Entendemos que la puesta en escena no tiene mayores complicaciones porque la película no intenta traducir un pasaje histórico, ni siquiera acercarse realmente a él. Esta película se centra casi exclusivamente en los diálogos y en la caracterización de los personajes. Tanto los diálogos como la caracterización de los personajes tienen por objetivo hacer reír por lo que nos encontramos que los decorados, tanto de interior como exterior, están hechos de manera muy simple e incluso por postproducción.



Calles de Esparta de cartón-piedra indisimulado

Los escenarios recreados, igual que sucede en '300', son muy limitados. Nos encontramos por ejemplo con la ciudad de Esparta contruida con columnas, suelos de piedra y arena. Eso es lo que logramos entrever dado que la mayoría de los planos son muy cortos y poco dejan ver del ambiente. No importa mucho lo que les rodea, lo que importa básicamente son los personajes y cómo interactúan entre ellos.



Conversación con dobles sentidos entre el capitán y Margo

El bosque en el que Leónidas mata al escurridizo pingüino parece hecho completamente en estudio y con ordenador, al igual que los caminos y senderos por los que marchan hasta llegar a Las Termópilas, en donde sucede exactamente lo mismo. Muy lejos quedan la profundidad y rugosidad de los escenarios ideados por Snyder para su '300'.

D) Vestuario

Aunque se trata de una historia de base real, los autores de esta cinta no visten a todos los personajes teniendo en cuenta la época en la que se desarrolla. Lo que encontramos en esta cinta es una combinación de dos estilos: el que pretende ser más cercano a la época anterior a Cristo y el completamente actual.

Los espartanos llevan ropajes parecidos a los que llevaban sus homólogos en la cinta de '300', sin embargo, sus capas y taparrabos tienen muchas menos textura, menos pliegues y menos tonalidades. Es ropa más

plana y sencilla y esto hace que se pierda parte de su credibilidad. Esto mismo sucede con el maquillaje por ejemplo.

Por otro lado, los bailarines y raperos que van a competir con el ejército de Jerjes en Las Termópilas llevan sudaderas, gorras e incluso piezas de ropa deportiva que nos recuerda a la estética propia de los raperos.

Margo apenas lleva una tela blanca que cubre su cuerpo de manera muy entallada, lejos quedan las togas con vuelo que sí que hemos observado en 'El león de Esparta' por ejemplo. Los consejeros en Esparta sí que llevan togas, aunque más que un vestuario propio de una película de Hollywood parecen ropas blancas que se podrían utilizar para una fiesta de disfraces.

E) Maquillaje

El maquillaje en 'Casi 300' está supeditado también a la risa, a dar comicidad. Esto significa que la caracterización de los personajes no es casual. Tanto su ropa como su maquillaje o forma de hablar siguen un patrón muy determinado a favor de la risa, de lo que puede hacer estallar la carcajada fácil en el espectador.

Al principio de la película nos encontramos al actor Sean Maguire maquillado de una manera un tanto naïf para mostrar a un Leónidas joven. El maquillaje se basa en peinar el pelo algo grasiento del adolescente hacia delante, en añadir acné en la cara de este hombre que no tiene

absolutamente nada de adolescente y en añadirle un aparato dental para que hable con algo de dificultad y parezca ingenuo o tonto. El maquillaje en este caso no sirve para dar realismo a la acción puesto que Maguire es un hombre de pelo en pecho (por decirlo de alguna forma) y se nos antoja imposible que pueda aparentar menos de treinta años.

En la misma película encontramos una crítica a la labor del maquillaje dentro de las películas bastante sonora. En un momento determinado, cuando Leónidas está dando un repaso a sus filas para asegurarse de que efectivamente están todos bien formados y bronceados se encuentra con Dilios. Dilios es un joven regordete que no tiene ni un solo músculo marcado. Cuando Leónidas parece dudar de la apariencia de este guerrero espartano aparece una maquilladora desde fuera de cámara y le dibuja unas líneas en el vientre para que parezcan fuertes abdominales. Las líneas marrones no parecen músculos ni de lejos pero Leónidas parece conformarse con eso. Esta escena puede leerse como una ridiculización más a la película '300' en la que el maquillaje juega un papel esencial dentro de la historia.



Escena de la película en la que un personaje de una maquilladora dibuja abdominales a un guerrero.

Desvelar que se está en una película es un recurso humorístico muy recurrente en las películas paródicas

El Efialtes de esta cinta, Paris Hilton, tiene un complejo maquillaje basado en una chepa gigante y una serie de verrugas. Entendemos que este personaje fue uno de los más complejos y laboriosos a la hora de caracterizar.

En el resto de personajes, encontramos maquillajes más simples y naturales que van de la mano con la personalidad que han adquirido los personajes. Por ejemplo Jerjes, “el gordo de Borat”, aparece semidesnudo durante toda la película y lo único que llama nuestra atención en cuanto al maquillaje son los contornos de los ojos que le dan un aire oriental. Margo, la mujer despampanante, porta una capa de maquillaje muy actual que podría servirle tanto para actuar en esa película como para ir a una cena de gala.

El resto de los combatientes espartanos no tienen un maquillaje muy especial más que la sudoración que les aparece después de algún combate de baile.

F) Diálogos

Como hemos comentado en el apartado del lenguaje, los diálogos son verdaderamente disparatados. Además de utilizar palabras y expresiones muy actualizadas, las estructuras narrativas que se utilizan en los diálogos poco o nada tienen que ver con lo que Heródoto, Miller y Snyder nos habían dibujado.

LEÓNIDAS: “Vaya... te enrolla bailar”

PINGÜINO: “De qué te ríes gilipollas. Te voy a dar una patada en el culo, paleta. ¿A dónde vas julandrón? Te voy a convertir en mi putita Leónidas. Chúpame las pelotas. Ahora cómeme el culo. La comida mexicana no se digiere bien”.

Tanto los adjetivos como los sustantivos que se utilizan en esta cinta tienen más que ver con una forma muy soez de dialogar que con las cintas predecesoras.

- MARGO: ¿Me firmas el escote? Son auténticas.
- LEÓNIDAS: Sí. ¿Te casas conmigo? ¿Qué es esto?
- MARGO: La combinación de mi cinturón de castidad.
- LEÓNIDAS: Ah...

En el anterior extracto el diálogo hace referencia a las fans que piden a sus cantantes favoritos que firmen en su escote. En este caso, a través del diálogo, se transforma al noble Leónidas en una estrella del rock.

- CAPITÁN: Mi reina.
- MARGO: Capitán.
- CAPITÁN: Leónidas adiestra al futuro rey de Esparta. Nunca olvidaré las palizas de mi padre (dice el capitán mientras en pantalla se ve cómo Leónidas está atacando a su hijo con una motosierra).
- MARGO: Era un hombre fiel a la tradición.

- CAPITÁN: No, mi padre era alcohólico. (Tras este diálogo se ve a los tres, Leónidas, Margo y capitán, atacar al niño con pistolas de pintura).

El diálogo de la reina con el capitán hace referencia al problema real del alcoholismo y también al maltrato infantil que sufren muchos niños occidentales que tienen padres con serios problemas de alcohol.

- EMISARIO: Saludos Leónidas.
- LEÓNIDAS: Saludos emisario.
- EMISARIO: ¿Qué coño ha sido eso?
- LEÓNIDAS: ¿Qué?
- EMISARIO: Me has dado un beso.
- LEÓNIDAS: Así es como los hombres de esparta se saludan entre ellos. La chocamos con las mujeres y damos besos con lengua a los hombres.
- EMISARIO: Entiendo.
- LEÓNIDAS: ¿Entiendes?
- EMISARIO: No tenéis armarios para esconderos.
- LEÓNIDAS: Exacto. No hay armarios.
- EMISARIO: Así tenéis las espaldas cubiertas.
- MARGO: Si son grandes, me molan los negros.
- EMISARIO: El gran Jerjes ha conquistado el mundo con su ejército persa y ya ha elegido su próxima conquista, Esparta.
- LEÓNIDAS: Quiero que conozcas el foso de la muerte.
- EMISARIO: Jerjes es un rey-dios amable. Te ofrece algunas alternativas a la guerra. No derramará sangre si tus espartanos

construyen tus pirámides, vuestras mujeres son sus esclavas sexuales y vuestros hijos trabajan fabricando zapatillas.

Este fragmento de diálogo es muy interesante por las referencias que encontramos hacia los homosexuales de manera negativa que imaginan los guionistas de esta cinta y también porque se habla de un tipo de esclavitud del siglo XXI, el de los niños asiáticos cosiendo las zapatillas que llevan los niños occidentales. Hacer una mofa sobre esta situación puede ser entendida como una crítica o como una forma más de colonialismo cultural disfrazado.

- PRESENTADOR: Leónidas, vamos a ver qué nos dice el jurado de tu patada.
- LEÓNIDAS: ¿Te pintas los ojos?
- PRESENTADOR: Sólo cuando presento.
- JURADO 1: Leónidas, tío, esa patada no me ha molado nada. Ha sido muy normal. Como de mariquita estreñado, no sé si me entiendes.
- JURADO 2: Leónidas, tú me has emocionado. Tú...
- JURADO 3: Yo creo que la coz ha sido en realidad horrible. De hecho, se las he visto mejores a una burra de un geriátrico.
- PRESENTADOR: Lo siento rey, pero tu viaje termina aquí.
- LEÓNIDAS: Que os den por el culo a los tres.

Este diálogo hace referencia a la actualidad a través de una configuración de diálogo en forma de concurso.

- PROFETAS: ¿Qué necesitas rey Leónidas?

- LEÓNIDAS: Sabios profetas, necesito vuestro consejo. Para vencer a los persas necesito a trescientos soldados con valor. Les daré por detrás y sufrirán. Aquí y aquí. Para acabar me daré la vuelta y les daré de nuevo por delante. ¿De qué os estáis riendo?
- PROFETAS: Nada, no es nada.
- LEÓNIDAS: ¿Qué os parece tan divertido? Mirad, son formaciones de batalla (Leónidas acaba de dibujar un pene y un culo en la arena).
- PROFETAS: Formaciones, así es como las llama... y parecen formaciones del día del orgullo gay.
- LEÓNIDAS: Dejadlo ya. No me hace ninguna gracia, esto es muy serio.
- PROFETAS: Ningún espartano irá a la guerra sin consultarlo antes con el oráculo.
- ORÁCULO: ¿Qué pasa por tu casa? Salva a la animadora, salva al mundo.
- LEÓNIDAS: En realidad no he visto héroes.
- ORÁCULO: ¿El marica dice qué?
- LEÓNIDAS: ¿Qué dice? No le entiendo.
- ORÁCULO: Si entras en guerra con Persia morirás Leónidas.
- PROFETAS: Pues estás jodido.

Tanto en la narración como en los diálogos podemos ver cómo los guionistas han utilizado las mismas fórmulas que en '300' a la hora de construir el discurso. Casi todas las escenas recrean los espacios y los diálogos que aparecen en la película de Snyder, sólo que todo el tiempo se utiliza un estilo cómico. Se podría decir que esta película se construye a través de la imitación en forma satírica.

- MARGO: ¿Qué te pasa mi rey? ¿No puedes dormir?
- LEÓNIDAS: Es por el rollo de la batalla de Las Termópilas.
- MARGO: ¿Todavía piensas en las palabras del oráculo? Sólo hay una mujer a la que deberías hacer caso...
- LEÓNIDAS: Oprah
- MARGO: Tu esposa.

Una vez más vemos cómo se busca la comicidad a través de los diálogos y las referencias a la actualidad.

- RAPERIO EMISARIO: Soy el mejor emisario del gran rey-dios Jerjes.
- LEÓNIDAS: No hemos venido a rendirnos.
- RAPERIO EMISARIO: Jerjes disfrutará convirtiéndoos en sus esclavos.
- LEÓNIDAS: Espartanos, preparados para luchar.

Como conclusión a este apartado, podemos decir que en esta película encontramos más diálogos que en la película de '300'. Entendemos que esta última utiliza muchos más recursos para dotar a la trama de multitud de sensaciones mientras que 'Casi 300' sólo está destinada a hacer reír a un público, que según nuestra opinión, es muchos menos exigente. Cabe mencionar, finalmente, que hay menos diálogos de los que nos encontramos en el libro del historiador heleno.

G) Voz en *off*

“En la región de Esparta, cuando nace un niño, los ancianos lo examinan en busca de defectos. Cuando se encuentra alguna imperfección, el niño es descartado y en caso de ser vietnamita, Brad y Angelina tienen preferencia. Contemplan a Leónidas, el perfecto espartano. Desde muy pequeño, lo adiestraron en el noble arte del combate. Fue torturado y le enseñaron a no mostrar dolor. Leónidas fue abandonado a su suerte para que aprendiera a sobrevivir, se enfrentó a los elementos, padeció hambre. La bestia acecha a Leónidas. Sus ojos rojos brillan como las llamas del infierno. Y el muchacho que fue abandonado a su suerte regresó como rey”.

De este modo comienza la narración en voz en *off* de la película ‘Casi 300’. Lo que más llama la atención de esta cómica adaptación es la contraposición de la solemnidad de la voz que narra lo que está sucediendo con las imágenes que se nos están mostrando.

Por ejemplo, cuando la voz en *off* cuenta con su voz profunda (emulando la narración en voz en *off* de la película ‘300’) que a Leónidas “lo adiestraron en el noble arte del combate”, en la pantalla podemos ver cómo una abuela a la que se le cae la dentadura postiza le está dando una buena paliza a un niño de unos diez años que lleva barba.

La voz en *off* es profunda, pausada, reverberante y nos recuerda, como ya hemos comentado, al modelo narrativo que propone Zack Snyder para su película ‘300’. Esta plenitud sonora, esta profundidad y toque de

honorabilidad, no se pierde aunque esté narrando las cosas más absurdas que se puedan imaginar.

“Leónidas estaba extasiado. Se casó con Margo y ella le dio un hijo varón. La vida en Esparta transcurría placentera”.

En este breve extracto vemos cómo el lenguaje utilizado se asemeja al de la adaptación de ‘300’. Es un vocabulario correcto que pretende imitar la forma de hablar que se tenía en la antigüedad pero teniendo en cuenta la necesaria actualización. Creemos que el vocabulario más soez y más coloquial se reserva para los diálogos de la película. Aunque, en algunas ocasiones, esta voz en *off* también se deja llevar por el estilo más coloquial y mundano.

“Los antiguos profetas eran consejeros del rey, cerdos grotescos. Su consulta tenía un precio”.

Otra de las cosas que merece nuestra atención es lo breves que son los parlamentos de esta voz en *off*. Parece que lo que han hecho los directores y guionistas en este caso es copiar la fórmula que se utiliza en ‘300’ para que le sea reconocible al público pero no darle tanta importancia como sí que la tiene en la película de Snyder. Aquí la voz en *off* es un pretexto para dar solemnidad a algunas partes de la cinta, hecho que también está destinado a hacer reír al espectador. Podemos decir además que no parece que esta voz en *off* corresponda a la de Dilios como sucede en la cinta anterior. La música también le hace un gran favor a esta voz en *off*.

“Leónidas cumplió su palabra. El rey Jerjes cayó, pero por desgracia cayó encima de ellos. Leónidas y los espartanos murieron por el honor, por la gloria. Tuvieron una bella muerte”.

Con este breve parlamento, la voz en *off* cierra esta loca historia y cambia su final sin ningún tipo de complejo.

“Y así, Dilio guió a los espartanos lejos de los persas hasta Malibú, justo cuando Lindsay Lohan salía de la clínica de rehabilitación de nuevo”. Como la voz en *off* se refiere a Dilio en tercera persona entendemos que en esta ocasión ni la voz en *off* ni el narrador son un personaje de la película como sí sucedía en ‘300’.

H) Narrador

En este caso, de la misma manera que sucede en ‘300’, el narrador y la voz en *off* coinciden. No encontramos voz en *off* que no cumpla la función de narrador. El narrador de ‘Casi 300’ es un sencillo narrador omnisciente en tercera persona que poco a poco nos va descubriendo la alocada historia de estos curiosos espartanos.

I) Ritmo

El ritmo de esta película es mucho más alto que el ritmo de ‘El León de Esparta’ o ‘300’. La razón principal por lo que sucede esto es muy simple: en menos de setenta minutos tienen que condensar, con humor,

una historia que dura casi el doble según su precedente en pantalla y varios días, según los datos que aportó el geógrafo Heródoto.

Una de las consecuencias de elevar de tal manera el ritmo de la historia es la forma inconexa que tiene la película. Más que una historia fluida en la que los personajes con sus actos desarrollan una historia de complejidad baja, es una historia dividida en secuencias y explicada a través de diálogos cómicos que poco o nada tienen que ver con la historia.

Como esta película no obedece los patrones clásicos en cuanto al desarrollo de la historia, aunque su ritmo sea alto, en ocasiones pierdes completamente el interés por el trasfondo del asunto y el espectador tan sólo presta atención a los diálogos irrisorios o a los personajes humorísticos.

J) Montaje

‘Casi 300’ se articula con un montaje en paralelo que da sentido a los conceptos de espacio y tiempo durante el transcurso de la película. La acción se sitúa en dos núcleos importantes que son Las Termópilas (donde tienen lugar las extrañas y divertidas peleas) y Esparta (donde aparentemente nos encontramos con una preocupada Margo que lucha – literalmente- por pedirle al Consejo refuerzos para su esposo).

No estamos ante un montaje complejo puesto que la película es completamente lineal y su devenir se secuencia de la manera clásica: presentación, nudo y desenlace. No encontramos grandes artimañas de

postproducción y por eso creemos que esta parte de la película, al no tener tampoco gran variedad de escenarios, fue sencilla (no pretendemos desmerecer esta parte de la producción, ni mucho menos).

K) Iluminación

La iluminación en 'Casi 300' no desempeña un papel crucial como sí que sucede en '300'. En esta película no hallamos juegos de claros y oscuros, no se utilizan diferentes iluminaciones para focalizar diferentes elementos en las escenas y no encontramos la magia que consiguió Snyder para su cinta.

Podríamos decir que, en este caso, la iluminación es neutra y se basa casi completamente en que los personajes se vean correctamente en cámara. Es una iluminación que pretende ser natural aunque, teniendo en cuenta que la mayor parte de esta película se ha debido realizar dentro de un estudio, entendemos que los focos y luces utilizados han cumplido una labor muy primaria.



Escena de la película en la que los guerreros persas preparan un croma. Desvelar que se está en una película es un recurso humorístico muy recurrente en las películas paródicas

L) Color

Lo mismo que sucede con el maquillaje y la iluminación sucede con el color. El color en esta película es un color que no ha pasado apenas por postproducción, que no tiene la apariencia de cómic y que no resalta por ejemplo las capas de los espartanos o la oscuridad del cortado de Las Termópilas.

Durante toda la película, el color es muy plano y apenas varía en nada desde el comienzo hasta el final.

M) Sonido

La banda sonora de esta película se compone de una lista musical muy variada y actual, llena de guiños a la actualidad, y de una serie de diálogos enloquecidos, como ya hemos señalado unos puntos más arriba.

Este es el listado de canciones:

'Bounce Back' de Early Earl

'Ripper' de Knife & Daisies

'I will survive' de Cast

'Get Down' de Cham Pain

'Good to go' de Daniel May

'DANCE' de Justice

'Tambourine' de Eve

'Humpty dance' de Digital Underground

'Barbie girl' de Aqua

'Supa dupa fly' de Jack Amazing

'The bomb' de Ak'sent

'Amazing' de Julia Blade

'OMG' de JMC

'Give it 2 me' de Chris Classic

'Dig in' de Bud Guin

'Spartans vs. Persians' de Ali Dee, Vicent Alfieri, Chris Davis y Michael Sandlofer

'Swing it' de Harry Fartolli Band

'Raw Dawg' de John McCurry y Steve Murphy

'Mer imbrium' de Kirsty Hawkshaw

'Make it bueno' de Steve Murphy

'Oh Gawd' de Tweet Tweet

'We gotta party' de Jag Team

'Break it down' de Alana da Fonseca

N) Los seis puntos más destacados de esta nueva adaptación

1) Superactualización de los diálogos

Uno de los aspectos que más ha llamado nuestra atención a la hora de realizar este análisis ha sido encontrarnos con unos diálogos excesivamente actualizados. Entendemos por excesivamente actualizados aquellos extractos de diálogos que hacen una referencia directa a un

aspecto de la actualidad como hablar de los niños que cosen zapatillas Nike o hablar de cinturones de castidad.

Creemos firmemente que esta traducción intersemiótica de los diálogos tiene como principal objetivo conectar con el público y provocar en él la risa fácil.

2) Ridiculización de todos los personajes

Todos los personajes de esta película son ridículos. Desde el héroe Leónidas que choca los cinco con su mujer y besa en los labios a su capitán, hasta Jerjes, que actúa como ya hizo ese mismo actor al interpretar al ayudante de un periodista de Kazajistán en Borat. Todos los personajes son ridículos y, tal y como sucede con el lenguaje y los diálogos, dan la risa.

Por otro lado, este tipo de comedia puede no gustar a todos los espectadores. De hecho, consideramos que la caracterización de algunos personajes como el de Margo (que Miller y Snyder dibujan como la mujer guerrera, casi como la Artemisa de esta historia) queda reducida a cenizas de manera muy machista. El grito constante contra la homosexualidad y la cosificación de la mujer en esta cinta no hacen más que reproducir los aspectos machistas deleznable de los que se sirve Hollywood (y otras industrias cinematográficas) constantemente. Consideramos que buscar la

comicidad a través del machismo o la homofobia es un error dentro del cine enmarcado en el siglo XXI.

3) Composición a través de secuencias muy inconexas

Como hemos explicado en los apartados de montaje o ritmo, esta película está compuesta de una serie de secuencias cómicas que se unen difícilmente a través del narrador, del personaje común que es Leónidas y del recuerdo. Esto último significa que los creadores de esta película seguramente esperaban que aquellos espectadores que fueran al cine a ver su cinta lo hicieran con un pequeño background de lo que sucedió en Las Termópilas. De hecho consideramos que si dentro de cien años alguien ve esta película sin tener noción de Heródoto, Miller o Snyder no va a poder seguir el hilo de 'Casi 300' porque carece de un argumento recio, sus secuencias son completamente inconexas y sus explicaciones históricas nulas.

4) Del feminismo al puro machismo:

'Casi 300', en su intento constante por hacer irrisorias cada una de las características de la película precedente, hace que la valentía o feminismo que encarna Gorgo quede reducida a una anécdota e incluso a machismo con el personaje de Margo.

En la película de '300' no encontramos a la mujer guerrera tan explícitamente que sí encontramos en '300: El origen de un imperio' (que comentaremos más adelante). Sin embargo, si alguno de los personajes de

‘300’ podía de alguna manera simbolizar la figura de esta deidad venerada es Gorgo. Gorgo es la mujer que pare a los espartanos, que educa a los espartanos y que da consejos a estos gobernadores. Ella es dibujada en la película de Snyder como casi una gobernadora. Pues bien, la pluma satírica de los guionistas de ‘Casi 300’ convierte a la mujer luchadora y valiente en la mujer florero del héroe espartano. Y no contentos con eso, además, dejan entrever en más de una secuencia que esta espartana, siempre que puede, flirtea con todos los hombres que se le cruzan.

Desde nuestro punto de vista, la adaptación de este personaje en busca de la sátira es un ejercicio propio del puro machismo. No es gracioso que la figura de la mujer quede reducida a cenizas, a ver cómo le pregunta al emisario negro que cuánto le mide su miembro viril. Este es uno de los puntos que más ha llamado nuestra atención y, a la vez, nos parece muy poco acertado.

5) Trato a la homosexualidad

La película ‘Casi 300’ parece un tratado de cómo no hay que hablar de homosexualidad en una película. Dicho de otra manera, los creadores de esta película parecen completamente obsesionados con el tema de la homosexualidad y tratan de desdibujar el concepto a base de pasajes que ellos consideran satíricos y que pueden llegar a ser burlescos.

Una y otra vez se muestra a los espartanos como guerreros afeminados. Suponemos que de esta manera los creadores quieren hacer parecer que estos combatientes no son tan duros y tan fuertes como se

espera el público. Creemos que este tema debería haber sido tratado con más cautela ya que reducirlo todo a que Leónidas y los suyos son homosexuales puede llegar a ser muy superficial. La traducción intersemiótica de la unión y la camaradería espartana la interpretan los guionistas como homosexualidad (como si de algo negativo se tratase).

Leónidas se besa con su capitán cada vez que se encuentran, el emisario persa les pregunta que si no tienen armarios en Esparta, cuando marchan hacia Las Termópilas lo hacen de la mano como colegialas, Leónidas dibuja penes cuando explica su plan de ataque, a Leónidas le gusta Sonio (el hijo galante del capitán)... encontramos infinidad de momentos en los que se sugiere o se dice explícitamente que Leónidas es homosexual. A nosotros, investigadores audiovisuales, no nos importa la condición sexual del gran Leónidas, pero sí que nos interesa analizar de dónde se sacan los guionistas esta parte de la historia. Desde luego esta parte de la historia no la encontramos documentada en ninguno de los textos que hemos manejado a la hora de realizar este trabajo doctoral.

6) Los guiños a la actualidad

En esta película los guiños a la actualidad son constantes. No se trata de fallos, como ha sucedido en otros filmes, o de errores a la hora de mostrar algo que no debería estar ahí, todo lo contrario.

Las referencias a la actualidad que más han llamado nuestra atención son: bocadillos de la empresa de comida rápida Subway, motosierras, zapatillas Nike, la aparición del jurado del programa American

Idol, la referencia a la serie Héroes, cremas cosméticas, Betty la Fea, tatuajes en la espalda de Margo, Borat, un ordenador, la figura de los bloggers en Internet, el cómic de Miller, el lema de la película 'Toy story', insultos actuales como 'gilipollas', Paris Hilton y sus problemas con la ley, móviles, ropa actual de rapero, la aparición de un transformer, el videojuego GTA, coches, metralletas, cervezas Budweiser, alienígenas, Britney Spears, Youtube, Rocky, Lindsay Lohan, la canción 'I will survive' o Gatorade.

Consideramos que todos estos guiños con la actualidad tienen como objetivo hacer reír al público, conectar con él de manera fácil.

2.3.2.4.- Análisis de la película '300: El origen de un imperio'



Imagen promocional de '300: El origen de una leyenda'

BLOQUE 1: HISTORIA Y CONTENIDO

A) Ficha técnica

Breve sinopsis:

La reina Gorgo le narra a los espartanos cómo fue la Batalla de Maratón (batalla que tuvo lugar en el año 490 antes de Cristo y que fue decisiva ya que con ella finalizó la Primera Guerra Médica). Esta batalla enfrentó a Darío I, que quería conquistar Atenas, contra los atenienses y sus aliados. En esta batalla, Darío I fue asesinado en presencia de su hijo Jerjes I, al que se le aconseja que no tome represalias. La comandante naval de Darío, Artemisa, afirma que Darío, en sus últimas palabras, pedía

venganza. Jerjes se erige rey de Persia y le declara la guerra a las polis griegas (en la película siempre dicen Grecia).

Título Original:

‘300: Rise of an empire’

Título en español:

‘300: El origen de un imperio’

Dirección:

Noam Murro

Ayudante de dirección:

Sue Chan

Producción:

Deborah Snyder

Zack Snyder

Mark Canton

Bernie Goldmann

Gianni Nunnari

Jeffrey Silver

Guión:

Zack Snyder

Kurt Johnstad

Michael B. Gordon

Música:

Junkie XL

Sonido:

Maquillaje:

Ozzy Alvarez

Angela Angelova

Kristin Arrigo

Danielta Avramova

Fotografía:

Simon Duggan

Montaje:

Wyatt Smith

David Brenner

Vestuario:

Christine Bieselin

Alexandra Byrne

Efectos especiales:

Protagonistas:

Sullivan Stapleton

Eva Green

Lena Headey

Hans Matheson

Rodrigo Santoro

País:

Estados Unidos

Año:

2014

Género:

Acción

Épico

Drama

Duración

102 minutos

Productora:

Legendary Pictures

Cruel and Unusual Films

Atmosphere Pictures

Hollywood Gang Productions

Distribuidora:

Warner Bros. Pictures

Presupuesto:

110 millones de dólares

Recaudación:

331 millones de dólares

B) ¿Quién es Noam Murro?



Noam Murro en una rueda de prensa

Noam Murro es un director y productor de cine israelí nacido en Jerusalén en 1961. Murro tan sólo tiene en su haber otro largometraje titulado 'Smart People' que se estrenó en 2008, hecho que ha llamado mucho la atención. Parece sorprendente que un director que no ha llevado

a cabo una superproducción de estas características o que no ha realizado películas de este tipo fuera el elegido.

Murro estudió arquitectura aunque antes de hacer cine estaba bien consolidado en el mundo de la publicidad (como Snyder). Ha sido nominado seis veces para los premios DGA, ganando el premio del sindicato en dos ocasiones. En su carrera publicitaria, fundó junto a Shawn Lacy Tessaro la productora Biscuit Films con la que ha construido potentes campañas de Adidas, Nike o Volkswagen.

Al parecer, fue el propio Zack Snyder el que eligió a Murro para dirigir '300: El origen de un imperio'. Según explicó el propio director cerca del estreno de la película, se sintió muy emocionado por que Snyder contase con él para la dirección de la cinta: "Es una tarea compleja porque es una película que tuvo que ser ampliada temáticamente y visualmente con respecto a la primera, aunque tenga sus raíces en la original. Cuando recibí el guión era increíble y emocionante porque crecí con la música clásica y la ópera muy cerca, y cuando lo leí, pensé que era una ópera histórica sobre el agua. Eso fue suficiente para mí".

En varias entrevistas encontradas en Internet a este director⁹⁷, destacan su capacidad creativa y su manera de afrontar cualquier reto. "Nada es imposible para Noam Murro", dicen del creador que igualmente triunfa en sus trabajos para publicidad como en sus trabajos para el cine.

⁹⁷ www.dga.org/Craft/DGAQ/All-Articles/1303-Summer-2013/Noam-Murro.aspx (16/10/2014 consulta)



Noam Murro en un momento del rodaje

El director se toma su carrera publicitaria y su carrera cinematográfica con las mismas ganas. No ve en la dirección de anuncios publicitarios una manera de que pase el tiempo hasta que lleguen otras cosas mejores, más películas. Para Murro la publicidad es creatividad total, lo mismo que en las películas.

Hasta el momento, el director nacido en Jerusalén ha dirigido 'Gente inteligente' (2008), 'HBO imagine' (2009) y '300: El origen de un imperio (2014)'. A pesar de todas las habilidades que tenga este director, llama mucho la atención que los productores de este proyecto eligieran a Murro para llevarlo a cabo y no a un director más experimentado en el mundo de los superhéroes o del cómic.

C) Desarrollo de la historia

La historia comienza en el año 490 a.C., unos diez años antes de la Batalla de Las Termópilas. El general ateniense Temístocles intenta unir a todas las polis griegas para contrarrestar el avance de los persas invasores. Este general naval liderará a las tropas griegas en la Batalla de Maratón, la derrota de los persas en ese momento evita en ese momento la invasión del país. La cinta muestra también, en sus primeros compases, que Temístocles asesina durante el enfrentamiento a Darío I, rey persa, padre de Jerjes.

La muerte de Darío I es otra de las claves de la cinta. Desde ese momento se empieza a fraguar la gran venganza persa contra toda Grecia. Recordemos en este momento la crónica de Heródoto. En la misma, el rey Jerjes debate consigo mismo y con sus consejeros, durante muchas páginas, si debe atacar o no Grecia de nuevo. Son sus propios consejeros los que le recomiendan que igual es mejor no hacerlo puesto que se trata de un pueblo muy aguerrido.

En '300: El origen de un imperio' aparece un personaje que nada tiene que ver con la historia real pero que permite hilvanar de una manera más o menos creíble el devenir de los nuevos enfrentamientos. Artemisia, la hija que siempre quiso tener Darío I, engaña y convence a Jerjes para que se enfrente de nuevo a los griegos. Le hace creer al hijo del persa que él es un dios y que sólo un dios como él es capaz de acabar con la democracia y la razón del pueblo griego.

Así que toda la armada persa se planta en el Mar Egeo para acabar con Grecia y vengar así las afrentas que el pueblo de Temístocles y los suyos causaron a Persia.

A partir de aquí, empiezan una serie de enfrentamientos navales fuera de lo común (“una ópera sobre el agua” dice su director) en la que vale todo. Flechas, fuego, petróleo, combates cuerpo a cuerpo... la violencia de la película anterior, '300', parece casi una broma en comparación con el baño de sangre espectacular al que asistimos en esta película.

Tras varios enfrentamientos en el mar, Temístokles primero se reúne con Artemisia (en una escena tan sexual como violenta) para intentar una negociación que resulta fallida. Después, irá ante el Consejo ateniense para solicitar a todos los pueblos griegos que se unan en la batalla. Leónidas ya ha muerto en Las Termópilas, por lo que parece que Gorgo no va a sumar a su ejército en la última gran batalla, la de Salamina.

No es así. Al final todas las polis griegas se unen y acorralan a la inmensa flota capitaneada por Artemisia. Grecia aplasta a Persia.

D) Acciones o puntos de inflexión

1) Temístocles mata a Darío I en la Batalla de Maratón

Este es el punto de partida de la película, el que da inicio a todo. La muerte de Darío I a manos de los griegos es lo que va a hacer que Jerjes I,

su hijo, quiera vengarse. Este punto está muy bien explicado en el libro de Heródoto. En la cinta, es Artemisia la que convence a Jerjes para que se vengue de toda Grecia.

2) Presentación de Artemisa

Obedeciendo a la estructura de toda película estadounidense comercial, en los primeros compases de la cinta quedan presentados los personajes principales. Consideramos que la gran novedad con respecto a las películas anteriores es la inclusión de un personaje femenino, guerrero y sanguinario: Artemisia.

Artemisia aparece en el lecho de muerte de Darío I. El rey persa le dice a la chica de sangre griega algo así como que es la hija que nunca tuvo y queda claro que la encargada de consumir la venganza contra el pueblo griego va a ser la chica de ojos grandes y malvados.

Justo en este momento, cuando el joven Jerjes está asolado por la muerte del padre, Artemisia le va a convencer de que le declare la guerra a toda Grecia. Jerjes, alentado por Artemisia, se convierte en una deidad gracias a una especie de viaje iniciático.

3) Temístocles pide unidad al pueblo griego

El general ateniense pide en un Consejo que todos los pueblos griegos se unan para combatir al enemigo que está herido después de lo sucedido en Maratón: “Jerjes es un lobo que nos acecha”. Pide “perseverar

como una sola nación” y, finalmente, las polis deciden unirse. Aún así, Temístocles tendrá que viajar hasta Esparta para pedir el apoyo de este pueblo guerrero.

4) A Esparta sólo le importa Esparta

Ya en Esparta, Gorgo le dice a Temístocles que a Esparta sólo le importa Esparta y que sólo lucharán por la preservación de su pueblo a lo que el general ateniense le responde: “Muy pronto los hombres se alzarán sobre el yugo de la tiranía”.

5) Los hoplitas mataron a la familia de Artemisia

Aquí se produce la presentación de este novedoso personaje (recordamos que en el presente análisis de contenido tratamos de ver las diferencias con las que los autores van contando este pasaje real de la historia). Artemisia no sólo tiene sed de venganza por Darío I. La realidad, lo que se nos cuenta en este momento de la película y que es una licencia total del director, es que los hoplitas mataron a toda su familia y la violaron durante años hasta que la dieron por muerta y la encontró un emisario persa.

6) Comienzan las batallas en el Mar Egeo

Esta serie de secuencias de enfrentamientos empieza con Artemisia diciendo en la cubierta de uno de sus navíos que necesita un segundo de abordó. Unos instantes después uno de los barcos griegos embiste a los

persas. Estos se ven sorprendidos por la defensa en círculo que ha ideado Temístocles que sale vencedor de este primer combate. Tras esto, Artemisia no duda en matar al segundo de abordo que se las prometía tan felices.

7) Segundo enfrentamiento

Temístocles consigue que la flota griega choque entre las rocas y comienza una emboscada. De nuevo, el comandante ateniense sale vencedor en este enfrentamiento.

8) Artemisia quiere reunirse con Temístocles

Artemisia se da cuenta de que Temístocles puede llegar a vencerles con sus estrategias navales y organiza una reunión con el sobre aguas neutrales. “Te doy la oportunidad de evitar la miseria y unirme a mí”, le dice al ateniense. Este rehúsa. La batalla continuará.

9) Comienza la tercera batalla sobre el Egeo

Se trata de la gran batalla de la película. En ella se utiliza fuego, petróleo, 'hombres bomba', flechas... uno de los generales y mano derecha de Temístocles acaba herido de gravedad. Artemisia llega a pensar que el comandante ateniense también ha muerto. El ejército griego empieza a desesperarse porque las bajas son muy numerosas.

10) Leónidas muere en Las Termópilas

En paralelo, se acaba de librar la batalla en Las Termópilas. Allí Jerjes ha salido vencedor. Temístocles presenta sus condolencias a Gorgo y pide que Esparta se vuelva a unir al resto de pueblos griegos en la batalla decisiva. Ella le responde que Esparta no dará nada más porque ya ha dado suficiente. Temístocles le responde: “Véngale”.

11) Efiltes avisa a Jerjes y a Artemisia que pueden retamar a los griegos en Salamina

Efiltes también aparece en esta película pero con un papel mucho más secundario. Ahora la griega que traiciona a su pueblo, la que importa en el devenir de toda esta película, es Artemisia. Efiltes le dice a Jerjes que la flota griega está indefensa en Salamina y que lo tiene todo a punto para rematarles.

Artemisia, sin dudarlo, quiere atacar, pero Jerjes le exige cautela. Ella se revuelve, atacará con toda su fuerza: “No olvides quién coronó tu pueril cabeza”.

12) Se preparan para la batalla final

Temístocles arenga a sus hombres que le recriminan la situación en la que se encuentran y que los espartanos, al parecer, no se hayan sumado a la batalla final.

13) Batalla de Salamina

La última batalla, en la que los griegos lograrán frenar al imperio persa, se parece mucho a las anteriores que ya nos ha mostrado esta película. Lo cierto, es que los enfrentamientos son bastante repetitivos: juegos de luces, sangre muy roja volando por los aires, cráneos rotos, espadas que arrancan miembros. Murro sigue la estela de Snyder aunque creemos que con menos delicadeza y detallismo.

“Abrazad la gloria” le dice Temístocles a sus hombres antes de que comience la lucha. El enfrentamiento más importante de esta última secuencia es el que mantienen el general ateniense y Artemisia. En ese preciso instante llegan los espartanos y el griego le dice a Artemisia: “Estáis rodeados, toda Grecia se ha unido contra vosotros”. Temístocles le pide que se rinda, ella dice que no, él la mata.

La secuencia final termina con Gorgo luchando contra los persas vengando a su esposo Leónidas.

E) Personajes

TEMÍSTOCLES: Sullivan Stapleton



Temístocles en medio de una de las batallas

Descripción física: En esta película Temístocles es el griego perfecto, con cuerpo esculpido, bella musculatura y rostro fiero. Nos recuerda y mucho a nuestro espartano preferido, Leónidas, tanto en su mirada como en su forma de moverse. Tiene el pelo castaño oscuro, los ojos muy claros y luce una barba corta, como de varios días. En este caso, va a ser el líder de todo su ejército.

Hábitos: Temístocles es el héroe que lleva toda la vida luchando por los pueblos griegos. Él es ateniense pero, aún así, sabe negociar con Esparta e incluso lo intenta con Artemisia, la capitana naval de Persia.

Forma de pensar: Temístocles sólo piensa en su pueblo, en la libertad y las fuerzas navales que él mismo dirige. En un momento determinado de la película, Artemisia le ofrece ser capitán junto a ella de la gran armada persa y él se niega.

Acciones importantes: Temístocles es el encargado de liderar las fuerzas navales de toda Grecia, de convencer al resto de pueblos de que se sumen a los enfrentamientos en Salamina y de matar a Darío I.

Función: este personaje es el hilo conductor de toda la película. Es el capitán inteligente que consigue frenar el avance persa, el que idea las estrategias en el mar para acabar con la fuerza naval de Artemisia, el que negocia con el resto y, también, el que da las arengas antes de cada combate. Es el Leónidas de esta nueva entrega.

ARTEMISA: Eva Green



Artemisia con sus soldados en un fotograma de la cinta

Descripción física: Artemisia es la gran guerreira de esta película. Es la hija que nunca tuvo Darío I. Encarnada por Eva Green, Artemisia es hermosa, voluptuosa, tiene los ojos grandes y el rostro aparentemente serio y sereno. Además, es un personaje fuerte física y mentalmente.

Cuando era una niña, un grupo de hoplitas mató a toda su familia y la violó.

Para que se diferencie bien de una mujer de aspecto griego o espartano (lo cierto es que no tenemos muchos ejemplos de personajes femeninos para poder establecer comparativas en las películas más modernas), el director oscurece en gran medida su cabello, sus ojos e incluso su mirada con maquillaje oscuro alrededor de los ojos. Sin embargo, Artemisia es de sangre griega por lo que su piel es blanca, no está oscurecida, algo que sí que sucede al resto de personajes persas.

Hábitos: Artemisia se entrena durante toda su vida para ser capaz de enfrentarse a los soldados griegos pues estos acabaron con su familia y la violaron cuando era niña. Es el personaje más sanguinario de toda la película. Por ejemplo, en un momento determinado de la trama le corta la cabeza a un hombre de cuajo y cuando esta todavía está sangrando la besa frente a todos sus hombres. De ella dicen que es una “asesina de oficio” y que tiene una gran sed de venganza. Hará todo lo posible por vengar a sus dos familias: la griega y a su casi padre Darío I.

Forma de pensar: este personaje sólo piensa en luchar, capitanear a la armada persa y aplastar a Grecia. No tiene una gran empatía y le resulta de lo más sencillo engañar a Jerjes para que le declare la guerra a toda Grecia.

Acciones importantes: es la que se encarga de capitanear a todo el ejército persa sobre el Mar Egeo. También es la que convence a Jerjes para enfrentarse a las polis griegas después de lo sucedido en Maratón. Intenta

también una negociación con Temístocles aunque no lo consigue. Finalmente, es la que decide atacar a los griegos en Salamina, lo cual resulta ser un error porque todas las polis griegas se han unido contra el invasor.

Función: su función más importante es la de ser la líder del bando persa. También mata a la mano derecha de Temístocles en uno de los enfrentamientos e intenta convencer al líder ateniense para que se alíe con ella.

REINA GORGO: Lena Headey



Gorgo llora por su esposo

Descripción física: Gorgo es una mujer espartana muy hermosa. Tiene el pelo largo y decorado con maderas y trenzas. Tiene los rasgos fuertes pero bonitos. Los ojos y las cejas grandes, la nariz pequeña y la boca grande y poco perfilada. También tiene marcadas mandíbulas que dan dureza a este personaje que aparentemente podría ser el más frágil de todos. Gorgo es muy delgada y atlética y de estatura media.

Hábitos: En esta cinta apenas podemos ver a este personaje por lo que no podemos destacar ninguno de sus hábitos. Como Dilios, es un personaje que permite dar continuidad a la acción en esta segunda entrega.

Forma de pensar: la reina Gorgo está rota por la pérdida de su esposo en Las Termópilas pero sigue adelante y termina apoyando a Temístocles para entrar en batalla. Suponemos que es lo que ella cree que hubiera hecho su esposo.

Acciones importantes: en esta película permite que la fuerza naval espartana llegue a Salamina para aplastar a los persas.

Función: arenga a sus tropas antes de partir hacia la guerra y es la que toma las decisiones ahora que ya no está Leónidas.

SCYLLIAS: Callan Mulvey



Momento antes de una batalla naval

Descripción física: como el resto de combatientes griego, es un hombre fuerte, musculado cuya seña de identidad es una visible cicatriz que tiene en el rostro. Scyllias tiene la piel blanca y el pelo castaño claro. Siguiendo la misma estela dibujada y llevada a pantalla por Miller y Snyder, todos los espartanos que vemos en esta cinta tienen la piel clara, mientras que los persas la tienen más oscura.

Hábitos: Es la mano derecha de Temístocles por lo que todo el tiempo vamos a verle acompañando al gran comandante.

Forma de pensar: quiere aplastar al enemigo y no le importa morir. Lo único que le da cierto reparo es que su hijo menor se sume a la lucha. Al final, lo bendice en el combate. Para cualquier griego morir defendiendo la libertad, según cuentan en la película (en esta y en las anteriores), es la mayor gloria que puede llegar a alcanzar en la vida.

Acciones importantes: es el que consigue colarse entre las filas de la armada persa y el que le dice a Temístocles que es una tal Artemisia la que dirige la flota persa.

Función: se trata del consejero de Temístocles, el que permanece todo el tiempo a su lado y, el que finalmente, da la vida por Grecia.

DILIOS: David Wenham



Arenga a las tropas

Descripción física: Dilios, como el resto de espartanos, es un hombre fuerte y ágil de cuerpo musculado y piel blanca algo tostada por el sol y la lucha. El rasgo que más le diferencia es el parche que va a tener que llevar durante toda su vida puesto que pierde un ojo en la batalla de Las Termópilas. Dilios tiene el pelo castaño, una barba clara e incluso rojiza en algunas escenas y una voz muy penetrante.

Hábitos: este personaje es uno de los hombres de confianza de Leónidas y de Gorgo. Es fiero en la batalla pero cauto cuando un superior le da una orden. En esta segunda cinta, Dilios permanece todo el tiempo al lado de su reina Gorgo. En esta segunda película tiene mucho menos protagonismo.

Forma de pensar: como ya hemos comentado, Dilios es un personaje muy fiero en batalla pero muy sumiso en cuanto a obedecer

órdenes de un superior. Creemos que Dilios es una manifestación de lealtad, reflexividad, compañerismo y valentía dentro de ambas cintas.

Acciones importantes: Dilios es uno de los luchadores que forman la falange espartana en el enfrentamiento de Las Termópilas, entendemos que esta es una de las acciones que toman relevancia dentro de este personaje. Pero creemos que la acción más importante que encarna es la de sobrevivir. Dilios es una de las figuras que dan continuidad a la trama en las dos películas, es un personaje que hace que se entienda que ha pasado el tiempo y cómo transcurren las batallas.

Función: la función más importante que lleva a cabo Dilios es la de contar lo sucedido en las puertas calientes a su pueblo y a sus tropas. La función de este personaje es la de narrar toda la historia y la de permanecer al lado de su reina.

JERJES: Rodrigo Santoro



Jerjes corta la cabeza de Leónidas al comienzo de la película

Descripción física: en esta cinta vemos dos Jerjes. Esto se debe a que la cinta abarca más años de historia que su predecesora, '300'. La película de Murro se remonta 10 años antes de la batalla de Las Termópilas, concretamente, podemos ver cómo fue (siempre desde el punto de vista del director y su equipo) la batalla de Maratón.

Vemos allí, por primera vez, a un joven Jerjes que todavía no se ha convertido en una deidad alentado por Artemisia. En este momento, Jerjes es un chico joven con barba negra y media melena. Tiene los ojos oscuros, una mirada penetrante y también un poco asustadiza.

En esta película, como en '300', Murro insiste en diferenciar a los buenos de los malos a través de los rasgos físicos. El enemigo persa tiene pues la piel oscura y el pelo negro.

Cuando Artemisia le seduce para que se convierta en un rey dios, éste emprende una especie de viaje hacia la oscuridad. Así es como se convierte física y mentalmente. Deja de ser un joven de pelo negro para ser una especie de gigante espigado, tal y como lo describimos más arriba en este mismo apartado pero en la película de Snyder.

Hábitos: en esta cinta, como sucede en el caso de Gorgo, resulta más bien complicado describir cuáles son los hábitos de este personaje puesto que el líder protagonista persa es claramente Artemisa.

Forma de pensar: Jerjes vive una transformación mental en esta película. Al principio, parece un chico joven y débil que se queda desolado con la muerte de su padre. Según se cuenta en la trama, pasa siete días

llorando en el suelo sin saber qué hacer hasta que Artemisa, con sus poderes de seducción, termina por convencerle de que tiene que vengar a su padre, creerse un dios y acabar con los griegos. Nos hace pensar que Jerjes tiene una mente más bien maneable. A la vez, cuando hacia el final de la película Artemisa parece que quiere llevar las riendas del combate final sin contar con la opinión del rey dios, este se cabrea y muestra las uñas. Es un rey envidioso al que no le gusta que nadie le haga sombra. Lucha por su orgullo.

Acciones importantes: en esta película las acciones más importantes que realiza son ser el contrapunto de Artemisa en algún momento de la película y derrotar a Leónidas en Las Termópilas.

Función: Jerjes es el encargado de volver a declararle la guerra a Grecia y, como decíamos, de acabar con Leónidas y sus espartanos en las 'puertas calientes'.

F) Espacio o escenarios

Al igual que en '300' y a diferencia de en 'El león de Esparta', distinguimos más bien pocos escenarios en esta película. Consideramos además que la mayoría de los ambientes que se recrean, ubicados en el Mar Egeo, están hechos en postproducción.

El escenario en el que se desarrolla la mayor parte de la trama es en el mar puesto que es ahí donde tiene lugar casi toda la batalla. Este escenario es muy sombrío y en algunas ocasiones incluso cuesta distinguir

a los barcos y a los combatientes. Reproduce también acantilados y playas de arena negra en las que los espartanos se curan las heridas.

Entre combate y combate, Murro nos transporta a Atenas en varias ocasiones. Por ejemplo cuando Temístocles pide al Consejo que todas las polis griegas se unan en la lucha. También cuando Jerjes llega hasta la ciudad y lo quema todo, lo reduce a cenizas. En este momento se ve una panorámica muy alejada de una ciudad grandiosa devastada.

Temístocles también va en dos ocasiones a Esparta. En estas secuencias se reproducen los espacios ya descritos de la película de Snyder.

G) Tiempo

Esta película dura 100 minutos y abarca 10 años de historia. Todo comienza con Gorgo arengando a sus espartanos justo antes de tomar partido en la batalla de Salamina, batalla que se produce justo después del desenlace en Las Termópilas.

Gorgo les recuerda a sus espartanos cómo el comandante Temístocles consiguió una gran victoria en la batalla de Maratón, enfrentamiento que tuvo lugar diez años antes, en el 490 a.C.

BLOQUE 2: DISCURSO Y EXPRESIÓN

A) Estructura

La estructura de esta película de estilo Hollywood es típicamente lineal, exactamente igual que '300'. Lo único que la diferencia es que comienza con un flashforward en el que podemos ver a la reina Gorgo arengando a las tropas espartanas. En ese momento no sabemos qué es lo que está pasando exactamente, pero esa arenga es la antesala del final de la película. Justo después de esa primera escena empieza la película de estructura tradicional con una presentación, un nudo y un desenlace reconocibles.

En los primeros diez o quince minutos de esta película quedan presentados de manera simple los personajes y la trama. El nudo abarca el grueso de toda la trama, se trata de todos los enfrentamientos que tienen lugar en el Mar Egeo y, finalmente, el desenlace es la batalla final de Salamina.

La coherencia narrativa de este relato en estilo directo se basa en la linealidad de la historia (presentación, nudo, desenlace), en el trato sencillo de la temporalidad (la historia sucede en apenas cuatro días y tres noches) y la secuencialidad. Apenas encontramos saltos temporales, hecho que hace que la cinta sea del todo comprensible y poco exigente con el espectador. El espectador sólo tiene que sentarse en su butaca y esperar que la batalla naval comience.

B) Lenguaje

Cuando el cine trata temas del pasado, intenta acercarse a las épocas remotas (o no tanto) a través del vestuario, del atrezzo, de los rasgos de los personajes, a través de las bandas sonoras, y a través del lenguaje.

El lenguaje lo vemos reflejado, casi en su totalidad, en los diálogos de los personajes. Lo que suele suceder en este tipo de películas es que el lenguaje es totalmente anacrónico a la época que se está relatando. Esto sucede por varias razones. La primera puede ser la complejidad que supondría para cualquier guionista reproducir conversaciones del Siglo V a.C. La segunda podría ser la ineficacia de este lenguaje clásico en las salas de cine. Un lenguaje del pasado, que apenas se entiende, cuya riqueza de vocabulario, de fórmulas verbales, de metáforas imposibles... no atraería al público, que es para el que se realizan las películas. Y más en Hollywood.

Así, lo que se suele hacer con el lenguaje clásico en las películas modernas es actualizarlo, para que resuene a pasado pero se entienda en el presente. Esto que resulta muy atractivo para el espectador pero, es una técnica que deforma en gran medida la historia

En la cinta de Murro encontramos expresiones tan coloquiales como “¿has venido desde tan lejos para meneártela”, que le dice Goro a Temístocles cuando este se presenta en Esparta como palabras que saben a mundo clásico pero que insertadas en una película de estas

características parecen un tanto vacías como por ejemplo ardides, lisonjas etc.

C) Puesta en escena

En este caso, los escenarios recreados por Murro son muy limitados y, en gran medida, el resultado final depende de la labor de posproducción. Nos encontramos casi de refilón con la Esparta que ya inventaron Snyder y su equipo en donde predominan los colores claros, con muros y suelos blanquecinos, patios de arena donde entrenan los espartanos y casas con porches y suelos empedrados.

La playa en la que se preparan los espartanos para la batalla es de colores más oscuros y se pueden ver pocos detalles. No se trata en ningún caso de una puesta en escena realista como sí que nos encontramos en 'El león de Esparta'.

D) Vestuario

Nos limitamos a decir aquí que Murro simplemente se limita a seguir la estética de Snyder en '300'.

E) Maquillaje

Al igual que sucede con el vestuario, el lenguaje o los diálogos, Murro se limita a sombrear de más oscuro al ejército persa y de blanquear a todos los pueblos griegos. Artemisia es oscuridad y Gorgo es la luz.

F) Diálogos

En este apartado no podemos añadir mucho más de lo que se dijo unas cuantas páginas más arriba sobre los diálogos en '300'. El lenguaje, el peso de la trama y la explicación histórica de este pasaje recae directamente en los diálogos que combinan frases y palabras grandiosas que resuenan a histórico con frases o comentarios mucho más mundanos que nos dan en parte las claves de cómo ha sido la actualización de este contenido dirigido a público de masas.

En los primeros compases de la película nos encontramos con un curioso diálogo entre Gorgo y Temístocles que, de haberse producido en la realidad, Heródoto no hubiera reproducido con tales palabras.

- GORGO: Temístocles, ¿has venido desde lejos para meneártela viendo a hombres de verdad adiestrándose?
- TEMÍSTOCLES: Reina Gorgo, ¿no deberían adiestrarles para vivir junto a su rey? Nace una nueva era en Grecia. Muy pronto los hombres se alzarán contra el yugo del misticismo y la tiranía.
- GORGO: Parece una amenaza...
- TEMÍSTOCLES: No, una oportunidad para uniros al resto de toda Grecia y enfrentaros a un verdadero tirano. A menos que Leónidas y tú hayáis llegado ya a un acuerdo con Jerjes.
- GORGO: No se ha llegado a nada. El emisario de Jerjes ha sido un maleducado e irrespetuoso. Dio por hecho que las amenazas osadas en Atenas y en Tebas funcionarían aquí. Esta es la cuna de los mayores guerreros del mundo (Murro 2014:00:18).

Este diálogo nos pone un poco en situación. Pero como venimos diciendo en algunos de los apartados de este cuarto análisis fílmico, no dista mucho de la estela ideada por Miller y seguida por Snyder.

Otro ejemplo podría ser esta conversación entre Temístocles y otro de los combatientes griegos:

- TEMÍSTOCLES: No ha estado tan mal para ser un puñado de granjeros.
- ESQUILO: Y poetas y escultores.
- TEMÍSTOCLES: ¿Quién habría imaginado que unos hombres sin adiestrar lo harían tan bien frente a tan considerable persa. Vamos a necesitar emplearnos a fondo para el combate de mañana (Murro, 2014: 00:30).

Y otro ejemplo más:

- ARTEMISIA: ¿Crees que los griegos descienden de los dioses?
- TEMÍSTOCLES: Hay quien lo dice.
- ARTEMISIA: ¿Y tú? ¿Hay un dios en tu linaje? Eso dicen mis hombres y tras los dos días de batalla, yo diría que se entrevé algo divino en ti.
- TEMÍSTOCLES: ¿Ahora quién recurre a las lisonjas?
- [...]
- ARTEMISIA: Mi superioridad numérica os derrotará y os despojará de vuestros preciados barcos y de vuestra libertad griega.

- TEMÍSTOCLES: ¿Me estás pidiendo que negocie una rendición?
- ARTEMISIA: No, te doy la oportunidad de evitar tal miseria y unirte a mí (Murro, 2014, 00:50).

G) Voz en *off*

En esta película, como en '300', el narrador y la voz en off coinciden. Se trata de la arenga de Gorgo contando al resto de espartanos cómo fue la batalla de Maratón, cómo perdió después a su esposo y a los 300 en Las Termópilas y por qué tienen que luchar contra Persia en Salamina. Las características de este narrador las describimos en el punto siguiente.

H) Narrador

La película ideada por Murro, como la ideada por Snyder, cuenta con un narrador omnisciente que relata en voz en off lo que sucedió en la batalla de Maratón, lo que sucedió en Las Termópilas y por qué tienen que atacar ahora a los persas en Salamina. A continuación mostramos varios ejemplos:

“Las palabras del oráculo son una advertencia, una profecía. Esparta caerá, toda Grecia caerá. Y el fuego persa reduce Atenas a cenizas. Atenas en un montón de piedras, telas, maderas y polvo. Y tal que polvo, se perderá en el viento. Sólo existen los atenienses, y la suerte del mundo entero depende totalmente de ellos. Sólo existen los atenienses. Y sólo unos robustos barcos de madera podrán salvarles. Unos barcos de madera y un mar de sangre de héroes” (00:02).

“Leónidas, mi esposo. Leónidas, vuestro rey. Leónidas y los otros valientes 300 están muertos. A los hombres y mujeres libres de Grecia no les une la bella muerte espartana. La guerra no es su pasión y, sin embargo, él ha dado su vida por ellos. Por la promesa que representa Grecia. Son nuestros enemigos quienes forjaron nuestra libertad en los fuegos de la guerra. Fue el rey Darío quien vino a arrebatarnos nuestra tierra. Hace diez años cuando la juventud aún brillaba en nuestros ojos, antes de que esta guerra obligase a nuestros hijos a convertirse en hombres. Hace diez años, esta guerra empezó como empiezan todas: con un resentimiento” (Murro, 2014, 00:04).

I) Ritmo

El ritmo en esta película de 100 minutos aproximadamente es elevado. Hay que tener en cuenta que en poco más de una hora la trama hace un repaso de diez años de guerras médicas y que, además, introduce en algunas de sus secuencias partes que ya se contaron en la película de '300' de Snyder. Una de las principales características de las películas de acción hollywoodienses es que el ritmo es elevado.

Y no sólo es elevado para que la cinta sea capaz de contar un pasaje histórico de varios años, también lo es durante las batallas. En los enfrentamientos entre persas y griegos asistimos a un baile enloquecido de golpes, espadas y muerte.

J) Montaje

En este caso, y lamentando ser repetitivos puesto que esta película guarda numerosas similitudes de forma con respecto a '300', vemos cómo el montaje o composición de los planos es lineal.

K) Iluminación

La iluminación en esta película se basa en el juego constante de los claros y los oscuros. También vemos cómo la iluminación trabaja para que se vean con mucha nitidez los primeros planos y para que los fondos se vean de un modo más borroso. Tan sólo podemos hablar de iluminación neutra en las escenas que tienen lugar en Esparta. La luz en esas partes de la película es muy clara y entendemos que no tiene un sentido narrativo.

L) Color

Si en la película de Snyder uno de sus puntos más atrayentes era el color, en esta tenemos que decir que las texturas están menos conseguidas. Tras visionar la cinta repetidas veces, nos quedamos con que la sensación de oscuridad gana la partida a los colores vivos que se dibujan en algún momento cuando Temístocles, por ejemplo, viaja hasta Esparta.

También hay mucha sangre y también se juega con las masas rojas que empapan en cámara lenta el encuadre. Sin embargo, encontramos mucha menos sutileza.

Llama la atención el azul de la capa de los guerreros griegos. Este es el punto de color que más cambia con respecto a la cinta de Snyder.

M) Sonido

La banda sonora de '300: El origen de un imperio' incluye 16 canciones compuestas por Junkie XL, compositor holandés conocido por sus trabajos en el cine y en los videojuegos. El título de estas canciones son:

- History of Artemisia
- Marathon
- From man to god king
- Sparta
- Artemisia's childhood
- Suicide
- Left for dead
- Fog battle
- A beach of bodies
- Fire battle
- Xerxes' thoughts
- Queen Gorgo
- Greeks on attack
- History of greeks
- Greeks are winning
- End credits

El código sonoro de la música en esta película se divide en dos partes. Una de ellas trata de enfatizar la fuerza y violencia que ejercen los persas capitaneados por Artemisa. Y la otra, más épica, trata de hacer valer el ejército griego. Según nuestro punto de vista, también encontramos melodías que representan dolor o piezas más ambientales interpretadas con instrumentos exóticos que tratan, de un modo más o menos acertado, de acercarnos al mundo oriental. Esta banda sonora carece de coros y, en ocasiones, es demasiado fuerte y sobrecargada.

2.3.3.- ¿Qué mecanismos utiliza Hollywood para convertir personajes históricos en héroes de acción en la traducción intersemiótica de la historia de los 300 espartanos?

- 1.- Patriotismo extremo
- 2.- Las motivaciones de los autores
- 3.- Hollywood y la estereotipación de los personajes
- 4.- El vestuario de los musculosos espartanos

1.- Patriotismo extremo

Los 300 espartanos dibujados por Miller y llevados a la gran pantalla por Snyder obedecen, punto por punto, a un relato ideológico en el que los defensores griegos son a su vez los principales valedores de occidente, y los malévolos persas son la amenaza oriental que atenta contra los ideales de justicia, de razón y de civilización.

Así explica Abraham Moles el modo en el que los discursos cinematográficos afectan en la mente del espectador. “Toda película influye en el modo que el individuo tiene de percibir las cosas, influye en la concepción que tiene de sí mismo y del mundo que le rodea. Crea hábitos, normas de comportamiento, mentalidades, formas de vida, en definitiva imágenes que constituyen la ideología” (Camarero, 2006: 67).

Al revisar los trabajos existentes sobre esta materia, nos queda una extraña sensación de que la cultura de masas encargada de lanzar al público mayoritario la historia de estos valerosos espartanos conoce muy poco las raíces históricas de esta épica batalla. Las lagunas históricas se suplen con acción, con estereotipación de los personajes y con una fácil presentación de quiénes son los héroes y quiénes los villanos.

El cine a veces se aprovecha de la historia. El cine puede ser perverso, cínico e hipócrita. “El cine es un placer, pero un placer ideológico” asegura Robin Wood (1986). La gran pantalla tiene el poder de contarle al público la versión de unos hechos, la versión de una parte de la realidad sin ajustarse necesariamente a ella. De hecho, el público puede llegar a sustituir un conocimiento previo por uno que adquiere a través del cine, porque el cine posee la capacidad de ‘burlar’ la barrera crítica o ideológica del espectador al convertirse en única fuente de referencia.

Los espartanos, encabezados por el noble Leónidas, son presentados por Miller y Snyder como los defensores del pueblo libre, de la razón y contrarios a la barbarie. El espectador, ya en la primera secuencia, se siente identificado por los valores espartanos, valores culturalmente aceptados como axioma en Occidente. Nuestra barrera ideológica y nuestra capacidad crítica se muestran ineficaces porque la película derriba todo esto con un comienzo entrañable en el que se muestra a un valeroso niño luchando contra las adversidades. No nos importa que en Esparta a los niños con problemas físicos los eliminasen al nacer; nos importa que el niño Leónidas sea un héroe guerrero.

Si admitimos, por tanto, que Esparta es occidente y Persia el mundo oriental, nos encontramos con que a través de la falsedad (la falsedad que supone en un principio cualquier película) se puede hacer una crítica o una alabanza a la realidad (esta película pretende denostar al mundo oriental y justificar las actuaciones armadas de ejército de los Estados Unidos en países como Afganistán, Irak o Libia).

El principal problema de relatar un pasaje histórico a través de una película de factura hollywoodiense es que se puede caer en la superficialidad y el simplismo. Entendemos que el problema de occidente y el mundo árabe es mucho más complejo que una batalla en Las Termópilas por el honor y la gloria.

Al hilo de lo anterior David Caldevilla afirma en su libro *El sello de Spielberg*: “El carácter de historia de la película de ficción, en relación con

la escasa realidad del material cinematográfico en sí, le permite (al director) relanzar continuamente la atención del espectador que, en la incertidumbre de lo que sucederá a continuación, queda prendido en el movimiento de imágenes”⁹⁸. A fin de cuentas, el espectador parece más interesado en el uso de la cámara lenta y el color de los enfrentamientos calculados por Snyder que por lo que sucedió durante las tres Guerras Médicas.

Cabe señalar que casi todas las películas de acción o de superhéroes hechas en Hollywood tienen un mensaje claro. Existen personas elegidas (por motivos que normalmente se desconocen) que pueden utilizar la violencia si es para obrar el bien común: Superman, un vaquero de cualquier película del oeste, Spiderman, Batman... poseen ese derecho reservado exclusivamente al Estado de emplear la fuerza, la coerción, aunque siempre justificada como respuesta a una acción violenta previa. Así, G. Bush era el vaquero que nos salvaba de los indios asiáticos (por ejemplo). En la película que Leónidas asesina a un persa en un baño de sangre brutal nos hace tener una media sonrisa en el rostro –incluso cuando a quien mata sea un emisario que no ejerce la violencia–; pero que un persa arañe a un guapo y fuerte espartano nos pone tristes. Esto es así porque desde el principio hemos identificado a los héroes y a los villanos, cosa que no es casual.

La aceptación mundial de este tipo de películas en las que gana el mejor –aunque paradójicamente en Las Termópilas ganen los persas–, cuya

⁹⁸ CALDEVILLA DOMÍNGUEZ, David (2005). *El sello de Spielberg*. Madrid. VisionNet. Pág. 25.

trama principal es una guerra, una batalla... no hacen más que justificar una y otra vez que cualquier conflicto internacional debe ser solucionado a través del uso de la fuerza. Esto hace que el espectador se habitúe a esta violencia y digiera mansamente las decenas de muertos que hay a diario en Oriente, como en Siria, por ejemplo, cuya insurgencia está siendo armada clandestinamente por los propios estadounidenses. Al justificar el uso de la fuerza y de la violencia se están dejando de lado otros caminos, a través de los cuales, también se pueden solucionar conflictos como son el diálogo o el uso mismo de la razón.

Por otra parte, “La televisión (en este caso los contenidos de comunicación de masas y no sólo la televisión) implica la observación de otras personas, y por lo tanto, el reforzamiento de una serie de contingencias, siendo además uno de los principales vehículos mediante el cual los niños aprenden”, explica Bandura⁹⁹. La influencia de la televisión refuerza los estereotipos sexuales, la marginación social y también la violencia” (este último aspecto es el que puede salir más reforzado una vez vista la película ‘300’).

El **colonialismo o imperialismo cultural** que lleva a cabo el cine norteamericano tiene dos objetivos claros que vamos a ver representados tanto en el cómic como en la película: Lograr nuevos mercados para sus productos. Como por ejemplo comprando canales de televisión chinos a través de los cuales emitir posteriormente sus películas y series (=

⁹⁹ BANDURA, A. & WALTERS. R. H. (1977): *Aprendizaje Social y Desarrollo de la Personalidad*. Madrid. Alianza, en CLEMENTE DÍAZ, Miguel (2010). *El Análisis de contenido como técnica de investigación de la comunicación social*. Artículo de Investigación. Universidad Complutense de Madrid (pág. 2)

ideología)¹⁰⁰. Y también, conformar la conciencia popular (a través de los contenido audiovisuales) a favor de sus beneficios e intereses. No se trata de sobrescribir las raíces o creencias de los demás países sino de conseguir la comprensión y la convivencia a favor de sus intereses.

El efecto más radical del colonialismo cultural es hacer que las personas se sientan extrañas en su propia tierra, que acepten los postulados extranjeros y no los intrínsecos de cada país y que la conciencia y las opiniones se conviertan en una global en la que no quepa lugar para el debate.

“La penetración de modelos del mundo pertenecientes a culturas dominantes puede transformar, mistificar e incluso herir de muerte a las representaciones colectivas de la comunidad más débil [...] equivale en el plano cultural, a la pérdida de especies que se produce en el plano de la naturaleza. Pero para que se quebranten los valores y se transformen las costumbres de una comunidad, es necesario que también se hayan desorganizado sus instituciones productivas, familiares y políticas. Tal desorganización hace que esa sociedad ya no pueda asegurar su reproducción recurriendo a las acciones de antaño; lo cual quita vigencia y legitimidad a las representaciones colectivas tradicionales”¹⁰¹.

¹⁰⁰ Es arquetípica la anécdota de Henry Ford, el constructor de automóviles más importante de EE.UU. a principios del siglo XX, quien invertía en cine en plena crisis para que se vieran sus coches en el mundo ya que afirmaba que allí donde se vieran películas con sus coches, más fácilmente podría venderlos.

¹⁰¹ MARTÍN SERRANO, Manuel (1992): El colonialismo cultural se analiza investigando las relaciones entre acción y comunicación, en MOYA, C.; PÉREZ-AGOTE, A.; SALCEDO, J. & TEZANOS, J. F. (coords.): *Las relaciones macrosociológicas entre acción y comunicación*. Madrid. Centro de Investigaciones Sociológicas. Págs. 671-682.

Este análisis, por tanto, parte de la aceptación previa de que casi nada tanto en el cómic como en la película es casual. Entendemos que la traducción intersemiótica que se realiza en los distintos textos no obedece al esfuerzo de los autores de crear una narración histórica, más o menos cercana a la realidad. Vemos que tanto el cómic y la película son adaptaciones muy ideológicas que se traducen en simplificación, actualización y estereotipación en consonancia con las diferentes motivaciones de los autores.

2.- Las motivaciones de los autores

“Todas las obras de arte tienen carácter ideológico porque quien las crea no vive fuera del mundo”¹⁰², dice el colectivo italiano Wu Ming apoyando una de las concepciones previas de este artículo. Las motivaciones o intenciones de cada autor para con su obra varían según el tiempo en el que se realiza y según los objetivos que se hayan intentado conseguir con el texto compuesto. La gran diferencia temporal entre la primera obra escrita por Heródoto y el cómic y la película es la diferencia capital de estos tres contenidos. Por tanto, una de las claves que utiliza el cine hollywoodiense para convertir una historia de hace siglos en una película de acción es, sin duda, la motivación de los autores.

¹⁰² MING 1, Wu (2007). "Alegoría y Guerra en 300", en Wu Ming Foundation, nº de Octubre. Disponible en: www.wumingfoundation.com/italiano/outtakes/alegoria_y_guerra_en_300.htm (Consulta: 1 julio 2016).

La impronta de cada autor en su obra es inseparable de la misma. Así lo entiende también George Eliot en su cita: “Nuestras obras determinan tanto como nosotros determinamos nuestras obras”¹⁰³.

El geógrafo e historiador heleno pretende ser un cronista de su tiempo y quiere dejar por escrito todo lo que ha conocido durante sus periplos. No pretendió elaborar un relato de entretenimiento, sino arrojar luz sobre diferentes pasajes de la historia de la Hélade.

Heródoto se nos presenta, a través de su obra, como una persona curiosa, observadora, paciente y dispuesta a escuchar. Su obra es igual de pausada que la forma de ser de su autor. La paciencia con la que lleva la trama me hace pensar que casi escribió sus libros para un lector culto y ávido de conocer la historia e incluso para su propio deleite, como en un ejercicio de estilo sin pretender perdurar en el tiempo. El escritor no busca gloria, ni fama, ni aplausos, ni galardones. Tampoco busca imponer su modo de ver el mundo en los demás, como puede ser el caso de la película Hollywoodiense de ‘300’.

Heródoto persigue conocer cosas, escuchar a las personas para luego poder componer un relato, que tiene más forma de manual de historia que de otra cosa. Esta es la diferencia nuclear que encontramos en los testimonios del antiguo cronista.

¹⁰³ CHATMAN, Seymour (1990). *Historia y discurso. La estructura narrativa en la novela y el cine*. Madrid. Taurus.

El objetivo de Miller, además de enganchar al público y ser éxito de ventas, fue en gran medida relanzar el género histórico como ya hizo con el género de los superhéroes. Parece que todo lo que toca este artista se convierte en oro. En los premios Eisner (que son los Óscar del cómic) 300 arrasó y se llevó los premios a la Mejor Serie Limitada, Mejor Guionista/Dibujante y Mejor color. En España se llevó el Premio a la Mejor Obra Extranjera en el Salón del Cómic de Barcelona de 1999.

La adaptación que hace Zack Snyder de esta película tiene como objetivo (al igual que el resto de películas hollywoodienses) hacer taquilla, ganar algún Óscar y agradar a la crítica. En este orden. En el día de su estreno, la película hizo casi dos millones de dólares de caja, por lo que el primer objetivo se cumplió. No ganó ningún Óscar, ni siquiera obtuvo nominaciones, cosa que no gustó a un amplio sector del público ya que la fotografía es magistral. También lo es el maquillaje.

Finalmente, esta película ha generado críticas muy dispares. Los hay que no toleran que Snyder se tomase las licencias históricas que utilizó porque finalmente el producto es totalmente falso. Otros, alejándose de la fidelidad histórica de los acontecimientos que relata, creen que es una obra épica maestra, que tiene la capacidad de gustar a un público generalista y no sólo a los seguidores del cine de guerras.

3.- Hollywood y la estereotipación de los personajes

Una de las armas que mejor utiliza la factoría Hollywood para crear, en este caso, personajes de acción es la elección y construcción de personajes. La traducción intersemiótica de los personajes que describe Heródoto en su Libro VII hasta llegar a la película es efectiva aunque no fiel. Decimos que es efectiva porque ya en los primeros minutos de la película '300' el espectador entiende qué personajes son los buenos, los que defienden valores positivos, y quiénes van a ser los malos de esta historia o los traidores. Para facilitar el trabajo al espectador y que así sea capaz de diferenciar rápidamente quiénes son los unos y quiénes son los otros, Hollywood simplifica demasiado las actitudes y las acciones de los protagonistas. Esto hace que los personajes sean planos, sin recorrido vital y llenos de estereotipos.

Una de las mayores diferencias que encontramos entre los tres autores a la hora de tratar a los personajes es el protagonista de los textos. En el Libro VII de Heródoto el protagonista de la historia es Jerjes. Sin embargo, Miller y Snyder escogen a Leónidas para llevar el peso de la trama. Eligen, por tanto, a quien ellos consideran el héroe.

Además de la elección de los héroes y de los villanos, otra de las diferencias capitales destinada también a la comprensión del público de masas y la gran reducción del número de personajes tanto en el cómic como en la película.

En el *Libro VII* de Heródoto nos encontramos con un Jerjes atormentado por los sueños que le recomiendan atacar o no atacar Esparta. Nos topamos con un personaje con mucha profundidad, grave, que pide consejo y que duda como cualquier otro ser humano. En ningún momento vemos al Jerjes de la película, que parece casi una *drag-queen*. Jerjes I, según Heródoto, es una persona cruel cuyo deber es defender la afrenta que tiene contra la Hélade.

La opulencia de Jerjes I reside más en todo el armamento y todas las personas que le siguen (hecho que fascina al autor) que en las joyas que pueda lucir: “Jerjes por su parte hizo tales levas y reclutamientos para dicha jornada, que no dejó rincón en todo su continente que no escudriñase; pues por espacio de cuatro años enteros, contando desde la toma del Egipto, se estuvo ocupando en prevenir la armada y todo lo necesario para las tropas. En el discurso del año quinto, emprendió sus marchas llevando un ejército numerosísimo, porque de cuantas armadas se tiene noticia, aquella fue sin comparación la que excedió a todas en número”. (Pág. 18)

El rey de Persia tiene unos sentimientos mucho más hondos de lo que le pueda parecer al espectador de la película ‘300’. Jerjes es tan cruel como sentimental, llora al ver toda su armada.

En la novela gráfica es presentado como un ser sediento de riquezas y de poder, que va a utilizar a todos sus hombres para acabar con los espartanos y con Grecia. Los odia y los quiere aniquilar. Miller presenta a Jerjes como un hombre altísimo, más que el emisario ya descrito, cubierto de arriba abajo por oro. Su cuerpo es perfecto, sus músculos son firmes y bellos. No tiene un pelo en ningún rincón de su cuerpo. Su rostro es finísimo, más que el de Gorgo. Es el personaje que tiene los ojos más grandes, de un color anaranjado. Sobre estos, las cejas perfiladas le dan un aire femenino, así como los pómulos y la nariz. Jerjes también tienen la piel de color negra (como el emisario) quizá algo más clara.

En la película, interpretado por Rodrigo Santoro, no se relata qué es lo que lleva a este personaje a invadir Europa, no se explica cuál es su objetivo ni el sentido de nada. Es por esto que el espectador termina pensando que Jerjes quiere invadir Grecia (como dicen en la película, aunque es un error histórico bastante grave) porque tiene ansias de poder, porque es malvado y porque odia la libertad europea.

Jerjes es un hombre que comparado con los espartanos es casi una mujer (no encuentro otra forma de expresarlo). No tiene ni un pelo en toda la piel que es finísima, está musculado pero de una forma menos marcada que los espartanos, tiene el rostro fino, las manos parecen suaves y está lleno de alhajas. Tiene oro por todo el cuerpo, desde la cabeza hasta los pies. Y llega montado en un carruaje con formas naturalistas también de oro. Es prepotente, impetuoso y malvado. Es el personaje más alto de la película (casi con total seguridad) porque encarna la divinidad. Jerjes

usa maquillaje de mujer, tiene las cejas pintadas al igual que los labios y los contornos de los ojos.

En el texto de Heródoto no encontramos a Leónidas I hasta la última parte del libro. Esto puede resultar muy curioso, puesto que tanto en el cómic como en la película, Leónidas, Diarca de los espartanos, es el protagonista desde el comienzo de la historia. En el Libro VII de Heródoto el protagonista parece ser más el bárbaro Jerjes, al menos, por el número de páginas que dedica.

Lo primero que hace Heródoto, antes de exaltar sus dotes para la lucha o su valentía, es explicar su ascendencia, que se remonta hasta Hércules dado que es un Agiada (linaje de una de las diarquías, de origen dorio). Tras esto, se dibuja a un Leónidas que da ejemplo al resto de pueblos griegos, que encabeza la defensa del modo de vida civilizado, heleno, al que sobra valentía para llevar a sus tropas a una muerte segura¹⁰⁴ para salvar toda la Hélade. Leónidas representa a Grecia, representa su valentía, su bondad, su civilización¹⁰⁵ y su orden. Heródoto no le da la apariencia de un héroe (o superhéroe como en el caso del cómic o de la película).

En la obra de Miller, Leónidas es el protagonista de la historia. Es un hombre de 40 años educado en la lucha espartana y que está curtido en batallas. Es un personaje con sentimientos encontrados. Por una parte es

¹⁰⁴ Sólo se salvaron dos combatientes. Uno era espartano y vivió con esa mancha el resto de su vida.

¹⁰⁵ El lema que reza en la actual estatua a él y los suyos dedicada se lee: "*Viajero, ve y dile a Esparta que los que aquí reposan cayeron en defensa de sus leyes*".

sensible, puesto que ama a su esposa y esto se deja entrever en la despedida y en su muerte. El último pensamiento del guerrero no es para Esparta sino para su amada. Miller lo dibuja con rasgos duros, con los ojos, la nariz y la boca grandes (al estilo del manga japonés). Leónidas es el héroe de esta historia, porque con un palo es capaz de matar a un lobo sediento de sangre, porque con 300 espartanos casi consigue doblegar al gigantesco ejército persa. Este personaje no busca la gloria, sino, salvaguardar la libertad de las polis griegas.

Leónidas, interpretado por Gerald Butler, es el personaje principal de la película, es el rey de Esparta, es el hombre más valeroso de todos los que aparecen en el film. Se casa con Gorgo que es el reflejo de la valía y necesidad de toda mujer espartana y la ama profundamente, pero no más que a Esparta. El rey de Esparta tiene el cuerpo esculpido, ojos sinceros, barba prominente y masculina y la voz profunda. Ante la amenaza del emisario persa de invasión él responde asesinandolo y declarando la guerra a toda Persia. Se sabe perdido, sabe antes de marchar a Las Termópilas que va a morir pero no se desvía del rumbo en ningún momento, pues tiene que defender la libertad y la razón contra la barbarie.

Los niños espartanos recibían una educación que les preparaba para líderes, para ser valientes ante las adversidades, para saber enfrentarse al miedo... Leónidas es un personaje de fuerte personalidad, con grandes dotes de líder (igual que Jerjes en algunas de las descripciones que hace

Heródoto del persa) que arenga a sus hombre hasta la extenuación. Hasta la muerte.

“Cuando el niño nació, como todo espartano fue examinado. Si hubiese nacido pequeño o raquítico, enfermizo o deforma, habría sido descartado. En cuanto pudo mantenerse en pie fue bautizado en el noble nombre del combate. Le enseñaron a no retirarse jamás, a no rendirse jamás. A que morir en el campo de batalla al servicio de Esparta era la mayor gloria que podía alcanzar en vida”, cuenta el narrador de la historia de los 300 espartanos (Snyder, 2006: 01:00)

Finalmente, en este apartado vamos a hablar del cuerpo de élite persa denominado ‘Los Inmortales’ y cómo Hollywood los ha convertido en personajes de acción un tanto simiescos. "Los Inmortales", según Heródoto, son la formación guerrera más especializada del pueblo persa. Son diez mil hombres escogidos por Hidarnes, hijo de Hidarnes. El uniforme de este cuerpo de élite era el más vistoso. Su armadura se distinguía por la gran cantidad de oro que portaba. En el libro de Heródoto tan sólo se nombra a los "Inmortales" cuatro veces, hace una breve descripción de los mismos y comenta cómo luchan contra los 300 espartanos. Debido a cómo los dibuja Miller, en la película aparecen con vestimentas y armas japonesas. Llevan máscaras y catanas y, en algunos planos de la película, parecen monos. A estos luchadores se les da pues un aspecto salvaje en otro intento de estos autores actuales de mostrar connotaciones negativas.

4.- El vestuario de los musculosos espartanos

El vestuario también es una herramienta utilizada por Hollywood para convertir personajes históricos en sensuales héroes de películas de acción. Además, el vestuario define a cada pueblo, define las culturas y crea fronteras entre una sociedad y otra. “La moda es la diosa de las apariencias”¹⁰⁶ dice Mallarmé (2011: 5); “La moda es un metrónomo cultural”¹⁰⁷ dice Lotman (2011: 107). De la moda se puede extraer nociones de lo eterno y de lo transitorio, explica Baudelaire¹⁰⁸ (2011).

Pesa a tratarse de una historia con base real, parece lógico pensar que cada autor va a vestir a sus personajes teniendo en cuenta el tiempo en el que se crea su obra, además de servir, el vestuario, a los objetivos por conseguir. Heródoto se ceñirá a lo que conoce o le han contado ateniéndose lo más fielmente posible a lo sucedido. Miller adaptará los modelos de base real a su estilo sensual de dibujar –con licencias poéticas o creativas-. Snyder ofrecerá al espectador cuerpos semidesnudos, al modo de Miller, para enganchar al espectador. Paradójicamente los espartanos luchaban desnudos por lo que Snyder ha de vestirlos para evitar la censura.

Heródoto hace una amplia descripción del vestuario del pueblo persa, cada clan o cada grupo va ataviado de un modo diferente, probablemente para diferenciarse, según su tradición. El maestro heleno

¹⁰⁶ LOZANO, Jorge (2011). El poder de las apariencias, en *Revista de Occidente*, nº 366. Pág. 5-6.

¹⁰⁷ LOTMAN, Yuri (2011). La moda es siempre semiótica, en *Revista de Occidente*, nº 366. Pág. 107-117.

¹⁰⁸ BAUDELAIRE, Charles (2001). Moda y modernidad, en *Revista de Occidente*, nº 366. Pág. 21-32.

no hace lo mismo con el pueblo griego, de las vestimentas de estos apenas habla. Comenta que se peinan y se lavan, pero no define con exactitud qué tipo de ropas llevan, aunque reiteramos que los espartanos entraban en batalla desnudos o prácticamente.

En cuanto a la descripción de las vestimentas de los guerreros persas, Heródoto hace una gran catalogación, que comienza así: “Los pueblos que militaban eran los siguientes: Venían los Persas propios llevando en sus cabezas unas tiaras, como se llaman, hechas de lana no condensada a manera de fieltro; traían apegadas al cuerpo unas túnicas con mangas de varios colores, las que formaban un coselete con unas escamas de hierro parecidas a las de los pescados; cubrían sus piernas con largas bragas; en vez de escudos usaban gerras; traían astas cortas, arcos grandes, saetas de caña y colgadas sus aljabas, y de la correa o cingulo les pendían unos puñales hacia el muslo derecho”.

El vestuario que observamos en el cómic es mucho más pobre que la descripción que el bueno de Heródoto ofrece. En la novela gráfica los espartanos cuando aún no han marchado a Las Termópilas, cuando todavía está en Esparta, visten con una capa roja que deja al descubierto el resto del cuerpo, incluidos los genitales de los protagonistas. Sin embargo, cuando van a la batalla los viste. En el libro de Heródoto no se especifica, pero otras fuentes históricas atestiguan que los guerreros griegos luchaban desnudos.

Así los espartanos aparecen en todo el cómic con una especie de taparrabos, una capa roja, sandalias, escudo y casco. Llevan también trenzas, cintas en el pelo y las barbas, al principio, bien perfiladas. Son el paso de los días y de las peleas, las capas van perdiendo el color, el pelo se les va enmarañando y les crece la barba. Miller presenta a un Jerjes completamente cubierto de oro, hecho que se va a imitar en la película y del que no dice nada Heródoto. Los "Inmortales" van vestidos completamente de negro y portan máscaras un tanto simiescas. En ocasiones también parecen samuráis con kimono y catanas.

El diseñador de vestuario de la película, Michael Wilkinson, se basó en gran medida en la caracterización que Miller otorgó tanto a espartanos como a persas en su cómic. Para las capas de los espartanos eligió lino ruso, que por su gran movilidad, daría más sensación de acción a los movimientos de los personajes espartanos. Curiosamente, las capas de los espartanos al comienzo de la película son rojo intenso, pero conforme se van sucediendo las batallas el color se va apagando, blanqueando, y las prendas se van rompiendo. Tal y como sucede en el cómic de Miller.

Los espartanos en la película utilizan diferentes vestimentas. Cuando están en Esparta, antes de marchar hacia la batalla, llevan taparrabos, sandalias, capas ligeras y de colores cálidos. Llevan el pelo adornado con trenzas, utilizan abalorios de madera y hueso. Visten de forma muy sencilla. Los cuerpos desnudos los reserva el director para la escena de complicidad y amor de Leónidas y Gorgo. Snyder viste a los espartanos y les coloca capa, sandalias, grandes escudos y cascos (de factura muy

moderna) durante las peleas. Esta licencia histórica que se toma en director probablemente esté ideada para dar más espectacularidad a las acciones y a las batallas.

En nuestra opinión, a través del vestuario también es más sencillo poder diferenciar a cada uno de los bandos durante las peleas. Vestir a los espartanos también puede obedecer al decoro que tienen que respetar las películas. Si una película belicosa mostrase a sus personajes todo el tiempo desnudos no sería para todos los públicos, captaría a otro tipo de espectadores, por lo que no triunfaría en taquilla. También hay que tener en cuenta la 'moralidad' que supuestamente tiene que tener el cine hollywoodiense.

Al hilo de lo anterior, para diferenciar a los dos ejércitos, Wilkinson otorgó los colores cálidos y más terrenales al ejército espartano; y los colores más 'orientales' como el verde y el amarillo al bloque persa. Los persas llevan todo el cuerpo cubierto por pantalones bombachos, kimonos (clara influencia japonesa del cómic de Miller), turbantes (algunos parece que acaban de atravesar el desierto del Sáhara), cascos muy ornamentados, al igual que las armas, muchas alhajas... Los guerreros persas tienen el pelo muy negro, rizado y despeinado (no como los espartanos), tienen los parpados sombreados en negro, pelean de una forma desorganizada y descoordinada... en definitiva, son unos salvajes.

El vestuario que ideó Wilkinson para Jerjes es el más complejo de todo el film. En vez de utilizar tejidos, compuso un traje de 18 piezas de

joyería con diferentes adornos y motivos. También cubrieron su cuerpo con *piercings*.

Los "Inmortales" llevan puesto un kimono japonés de colores oscuros y máscaras de factura muy moderna. Cuando a algún inmortal, durante el transcurso de las peleas, se le cae la máscara, se puede observar que el rostro de estos personajes es de simio.



3.- CONCLUSIONES

Finalmente, en el presente apartado vamos a confirmar o refutar las hipótesis iniciales que han sido el eje de esta tesis doctoral. Como la base de las hipótesis se centra en las diversas traducciones intersemióticas que ha sufrido la historia de Heródoto hasta nuestros días, las presentes conclusiones pretenden cerrar en el ámbito formal y en el de contenidos todos los aspectos atañentes a dichas hipótesis.

Es decir, nuestro objetivo, como presentáramos en el apartado dedicado a las hipótesis en los primeros compases de esta tesis, ha sido analizar cómo se (nos) muestran y desarrollan los postulados semántico/formales del mismo suceso histórico en tres momentos temporales bien diferentes.

A través de un extenso análisis de contenido y de un análisis de los diferentes aspectos que caracterizan los textos literario/histórico, visual y cinematográficos (con especial detención en conceptos fundacionales de la industria cinematográfico-cultural hollywoodiense), hemos tratado de demostrar o refutar las ideas iniciales que generaron la presente tesis y que derivan de nuestra inicial tendencia positiva sobre lo sucedido en las Termópilas y sus versiones.

I) La historia de los 300 espartanos que ha sido llevada al cómic y al cine es una de las máximas expresiones de colonialismo cultural estadounidense sobre el conflicto de Oriente Próximo. Lo cual supondría el justificante último de estas realizaciones.

La manera de dibujar a los personajes, en la que podemos ver una intencionalidad y una necesidad de distinguir siempre entre 'ellos' (los persas, los bárbaros, los orientales) y nosotros (los griegos, los civilizados, los occidentales).

La primera hipótesis con la que arrancábamos esta investigación se cumple. Podemos corroborar que esta primera afirmación es la base de los trabajos posteriores, y más significativamente, de los llevados a cabo por Miller y Snyder. El dibujante norteamericano, al que se le conoce por ser abiertamente conservador y ultra patriótico, no dibuja a los persas más oscuros, sombríos y con rasgos físicos degradados por casualidad. Es una manera sencilla de diferenciar a ellos (los persas, los bárbaros, los orientales, los iletrados) de nosotros ("el mundo occidental libre", como gusta la CIA de definirnos). Además es una representación que ofrece buenos resultados puesto que facilita al espectador la elección de bandos, la elección de héroes. Lo maniqueo es siempre simple y lo simple es más fácilmente asimilado.

Tanto la película '300' como su precuela (es decir, película posterior en cuanto a realización pero ubicada cronológicamente antes de la película de la que derivaría intelectualmente para el espectador, como si de un capítulo anterior en el tiempo dentro de una saga se tratase) de '300: El origen de un imperio' son producto de una lectura actual de un conflicto milenario, actualizado en cuanto a representantes de los bandos en litigio, pero con el mismo fondo. Estas representaciones que se muestran tanto de los hechos como de sus protagonistas, son simplistas,

estereotipadas y, en algunas ocasiones, muy ofensivas. Ni todos los persas eran de tez oscura, degenerados y conquistadores (sus jefes podían serlo, pero no los ejércitos conformados por gentes del pueblo, sin pretensiones expansionistas), ni todos los griegos eran unos 'perfectos' europeos educados en el culto a la razón.

En la película de Murro, por ejemplo, vemos cómo se dibuja la crueldad del persa (del rebelde de Oriente Medio) a través de Artemisia. Pero también a través de una especie de combatientes suicidas que suben a los barcos del enemigo, se hacen explotar y mueren por Persia. Vemos un claro guiño a los atacantes suicidas que activan sus chalecos explosivos en Europa o en plazas, parques o mercados de ciudades de Siria, Irak o Afganistán; países en guerras civiles generadas, alentadas y muñidas por occidente, no lo olvidemos. La manera de introducir este tipo de personajes en una película como la de Murro no es casual ya que en la historia no constan -al margen de algún episodio heroico aislado, que en toda guerra hay, que conllevaba la muerte segura de los protagonistas, quienes sacrificaban sus vidas en pos de ganar alguna ventaja táctica para su ejército o pueblo-.

Estados Unidos impregna de ideología al resto de países donde se ven sus producciones audiovisuales o sus empresas dominan los cauces de distribución de información y entretenimiento. En las películas elegidas para la investigación que supone la presente tesis doctoral hemos podido comprobar que el recurso a la ideología y la ideología como recurso se muestran diametralmente claros. Snyder y Murro utilizan una historia real para convertirla en un vehículo perfecto para exponer una serie de

creencias/valores/ideologías occidentales que dominan en la actualidad y que seguirán dominando en esta parte del mundo. Es emplear la historia como excusa, vehículo ideal, ya que la gran Historia, con mayúsculas, es la lucha eterna entre el bien y el mal y los bandos están claros.

En las cintas, todos los persas son temibles, llevan velo, turbantes y túnicas. En los mismos días que nos disponíamos a concluir este trabajo, el alto tribunal de la justicia europea falló a favor de las empresas del viejo continente dándoles la posibilidad de decidir si sus trabajadoras pueden o no llevar velo islámico (sea Shayla, Hiyab, Al-Amira, Chador, Niqab o Burka). También en estos mismos días, Donald Trump –el nuevo Leónidas estadounidense, aunque de raíces alemanas– intentó en dos ocasiones prohibir la entrada de personas procedentes de países como Siria, Irak, Irán o Afganistán a su país. Incluso si estas personas tenían doble nacionalidad. Las Termópilas de Donald Trump bien podría ser el muro que pretende construir entre su país y México.

Cintas como la de Snyder y Murro –no tanto la de R. Maté– reproducen de manera directa y sin mucho rubor una ideología colonialista en la que Occidente está por encima de Oriente por ser portadores de valores como la razón o la democracia. Es una visión muy reduccionista de un conflicto milenario que todavía hoy supone la muerte de miles de personas, europeas y no europeas.

Además, al espectador se le dan pocas opciones de conocer al enemigo (sus puntos de vista, razones, intereses, cosmovisión, cultura...) e incluso de entender de algún modo esa otra parte de la historia. Miller,

Snyder y Murro se aprovechan de la anécdota histórica para crear un contenido colonialista, con los elementos necesarios para triunfar entre un público de masas al que se le pastorea en los medios, en las Redes sociales y también a través de los productos culturales para que odie a las personas ajenas a su mundo y más si son procedentes de zonas complicadas políticamente como Oriente Medio, o de razas distintas (hasta bien entrados los años 60 las personas negras no iban a la Universidad, no se sentaban en los autobuses en las mismas zonas o tenían aseos distintos, y esto en los propios EE.UU.). Para estos directores, todos los que no son griegos son aselvajados "terroristas".

II) La historia se utiliza como excusa (por motivos de transmisión ideológica).

- 1. La adaptación partidista o sesgada de la crónica del pro-griego**
Heródoto es patente, pero tras eliminar en lo posible esta óptica distorsionada, es tomada por nosotros como punto cero de esta historia. Trataremos de demostrar que existe una base real, por poder ser cercana a lo que de cierto sucedió – comparando con versiones de otras batallas coetáneas mejor documentadas–, tras el punto de vista inherente a toda crónica. Este elemento es tomado como fiel de la balanza o punto de contraste para definir el tono del cómic y de las películas.
- 2. Las adaptaciones desde una fuente inicial la desvirtúan siempre, aunque existen gradaciones.**

3. Las adaptaciones tienen objetivos propios por lo que se fijan más en sus intereses que en respetar el corte histórico.

La segunda hipótesis también se cumple. Maté, Miller, Snyder y Murro no buscan reproducir, en ninguno de los casos, la historia tal y como sucedió (no hay otros soldados griegos, por ejemplo). Los cuatro se aprovechan de la historia para construir, a su manera, un contenido espectacularmente apetecible para el público de su tiempo. La película '300' arrasó en taquilla: una inversión de 70 millones de dólares se convirtió en la taquilla mundial en unos 450 millones de recaudación, derechos de emisión aparte.

Al margen de las motivaciones económicas de cada autor, Miller, por ejemplo, consiguió relanzar el género histórico en el mundo del cómic. Vemos cómo la necesidad de dividir en bandos a los unos y a los otros transmite sin lugar a dudas una ideología dominante en la que Occidente vapulea a Oriente, ya que los buenos ganan siempre a los malos. El orden supera al caos bárbaro. Sólo el caudillo del bando de la justicia tiene el derecho y deber, como no podría ser de otra manera, de frenar al invasor. En este caso EE.UU. se erige como el guardián del orden.

Hemos comprobado como la historia sólo es una excusa en la medida que vemos cómo la crónica de Heródoto de Halicarnaso (recordemos que colonia griega en la actual Turquía pero bajo el imperio persa en época de Heródoto) no tiene apenas cabida en los relatos posteriores. No encontramos ni en el cómic ni en las cintas apenas trazas del tormento de Jerjes por el padre perdido o su visión y misión en el

mundo. No encontramos las dudas de los persas, que realmente temen al hombre europeo, como advertía el espartano en la corte de Jerjes, Demarato, en la crónica de Heródoto. Los autores actuales se olvidan del punto de vista persa y de la afrenta que Europa causó a este pueblo.

En la figura de Artemisia podemos ver un ejemplo perfecto de todo esto. Miller la olvida, Snyder también, pero llega Murro y la convierte en el personaje más malvado de toda su cinta. Jerjes ya no da tanto miedo después de ver su imagen proyectada en '300'.

Todas las adaptaciones desvirtúan la obra del cronista griego aunque, ciertamente, es Maté con su 'El león de Esparta' el que más se acerca al relato histórico por el número de actores, escenarios y diálogos que incluye. También porque no abusa de la misma manera de los estereotipos, quizás porque Oriente Medio estaba bajo la '*pax norteamericana*' en aquella época y el enemigo era la URSS, Cuba o China.

III) La violencia empleada de unos acontecimientos históricos concretos – factor descriptor de personalidades de primer nivel– es más o menos explícita en función de la forma y la sustancia de expresión (discurso) que en la de la historia en sí (qué). Es decir, los elementos que la definen estéticamente superan el mero contenido combativo que se pretende transmitir.

Esta tercera hipótesis también se cumple. Podemos afirmar fehacientemente que la violencia va en aumento y es cada vez más

explícita según avanzan en el tiempo las distintas versiones con sus respectivas traducciones intersemióticas.

De alguna manera, podríamos decir que el manejo de códigos cinematográficos nos presenta soluciones diferentes. Los golpes de los persas en la película de Maté casi no duelen. La muerte de "sus" espartanos en las Termópilas no nos pone tan triste, porque no es tan espectacular. Se nos muestra como si se tratase de una nueva versión de 'Murieron con las botas puestas' (Raoul Walsh, 1941). Sin embargo, la sangre tiñe de rojo la retina del espectador en las últimas dos cintas y es a través de la forma del discurso cómo los autores consiguen todo esto. La estética es más importante que la historia. El discurso queda supeditado a la magia del montaje, al preciosismo de un borbotón de sangre facturado en postproducción. Planos imposibles, contrastes antinaturales...

El espectador siente escalofríos cuando una lanza atraviesa un cuerpo espartano porque la cámara lenta, las facciones bien marcadas producto de un maquillaje moderno y espectacular, y una banda sonora envolvente, hacen que todos los sentidos del que va al cine respondan a este estímulo enfervorizante. Al espectador no se le hace temblar por la historia sino por el discurso.

IV) Cada autor que ha tratado el tema, dependiendo de las formas de su sustancia narrativa (crónica literaria o cómic o cine) y del contexto formado por el estilo estético propio de su época, plasma y proyecta su propia cosmovisión del mundo a través de su obra.

- **Heródoto trata de hacer una crónica, de ser testigo de una época, de mostrar la unidad del pueblo griego.**
- **Maté transmite una serie de valores (libertad frente a esclavitud, valor frente a traición, sobriedad frente a vicio...) considerados como clásicos y mostrados como ideal social en su época.**
- **Snyder y Miller transmiten altas dosis de ideología justo en el momento en el que EE.UU. participa en los conflictos abiertos en Irak y Afganistán (hoy ampliado a Siria).**

Cada autor trata la historia de los 300 espartanos dependiendo de su óptica y del mundo en el que vive. La cuarta y última hipótesis de este trabajo queda también corroborada.

Fruto de años de trabajo, de viajes y de entrevistas, Heródoto consigue dejar para la posteridad una obra extensa, detallada y completa de cómo fueron los enfrentamientos entre las polis griegas y los persas. Heródoto fue testigo de su tiempo y muestra en su *Libro VII* cómo las polis se unen para defender la razón europea frente al anarquismo persa.

Maté, que es el autor que mejor sigue la estela del cronista heleno, transmite a través de su péplum de época una serie de ideales propios de los años 60. Libertad, valor y sobriedad son los ejes de 'El león de Esparta', película de corte histórico cuyos diálogos son una verdadera clase de historia, pero los persas no son los bárbaros de las películas posteriores. Son héroes que luchan contra el enemigo.

Como hemos desarrollado en el corpus principal de esta tesis, Miller y Snyder nos dan una lección de ideología justo en el momento en el que EE.UU. participa de manera vehemente en los conflictos que mantiene abiertos en Oriente Próximo, que son muchos y variados, antes más centrados en el apoyo a Israel frente a sus países circundantes que en fomentar revueltas o guerras civiles y ahora más propiciatorios de revueltas populares, guerras abiertas ya civiles ya convencionales, o directamente invasiones.

Antes de cerrar las conclusiones de esta tesis doctoral, queremos añadir una serie de comentarios finales que, de alguna manera, suponen una recopilación de las ideas y resultados que han ido apareciendo a lo largo de estas páginas.

No cabe duda de que Heródoto es el más cercano a la realidad porque sus pretensiones son las de acercar un suceso, en este caso la invasión persa (tanto la I Guerra Médica -492 a 490 a.d.C.- como la II -480 a 479 a.d.C.-, donde se incardinan los 7 días de la batalla de las Termópilas y la última, la III -479 a 449 a.d.C.-), a la sociedad de su época y posteriores. Cataloga cada uno de los pasos de Jerjes y explica minuciosamente cómo fue el transcurso de los acontecimientos hasta llegar a las Termópilas. Se permite tropos literarios con los que deja correr su imaginación sobre los pensamientos de la corte aqueménida, las motivaciones griegas, etc., pero en general pretende contar esos hechos contemporáneos a él pues recordemos que vivió entre 484 y 425 a.d.C., es decir toda la II y III Guerra Médica.

Miller y Snyder no pretenden ser pedagogos sino seleccionar el pasaje que les interesa para sus distintos textos y lo reelaboran, lo interpretan según sus intereses y se alejan de la realidad para que el espectador consuma su visión maniquea. Sus obras son ficción aunque, sin lugar a dudas, ambos autores han tomado como base el texto del heleno ya que es conocido y vulnerar sus límites hubiese sido demasiado notorio. Sin el *Libro VII* de Heródoto ni el cómic ni la película hubieran visto la luz, no al menos en la forma en que lo han hecho, ya que el texto clásico encauza los hechos narrados (aunque se recreen *ad líbitum*).

En las sucesivas "traducciones formales" hay innovación del significado. El carácter de los personajes varía, también el vestuario y las pretensiones. Lo que siempre es constante es la configuración de los héroes y de los villanos. Los griegos en su conjunto, o los espartanos en particular, son los heroicos salvadores y honorables defensores de la libertad. Los persas son los que atentan contra la razón y los que quieren aniquilar Europa, olvidando que los griegos solían ser mercenarios en las guerras intestinas aqueménidas, como nos cuenta Jenofonte (de 431 a 354 a.d.C.) en su *Annábasis* o *Los 10.000*.

Al principio de estas páginas, cuando se presentaron las hipótesis, nos preguntamos si al someter el texto original a consecutivas traslaciones de sustancias expresivas éste iba a perder intensidad. Sucede todo lo contrario, la Batalla de las Termópilas se magnifica, se hace grande con cada viñeta y con cada fotograma. De hecho, la versión de Heródoto es tan pausada que resulta aburrida para un lector de hoy. Sin embargo, las películas del siglo XXI culminan con estruendo espectacular este pasaje de

la historia; algo que con Maté no ocurría tan grandilocuentemente. Y esto es así gracias a que tanto el cómic como la película se van alejando poco a poco de la realidad hasta convertirse en muchos aspectos en pura ficción donde la forma supera a un contenido, por demás ya conocido por el público, tal y como sucede en películas como 'Titanic' (James Cameron, 1997) o 'La pasión de Cristo' (Mel Gibson, 2004) cuyo final es históricamente cerrado y pertenece al acervo popular: el barco se hunde y mueren muchos pasajeros y Cristo es crucificado. No hay que olvidar que las pretensiones hollywoodienses se basan, casi por completo, en hacer taquilla por lo que la realidad o la historia importan más bien poco, como se pudo comprobar en 'Troya' de Wolfgang Petersen en 2004 y en menor medida en 'Alejandro Magno' (2005) de Oliver Stone. Miller y Snyder no son rigurosos aunque gusten de decir lo contrario ante la prensa.

La película ansía el drama. Crea tramas secundarias para que al espectador se le encoja el corazón y termine llorando por Leónidas, y alabando el hecho de que los espartanos hayan matado cinco veces más número de soldados persas. Gorgos, Theron y Epialtes son tres personajes que van ganando relevancia tanto en el cómic como en la película para dar más fuerza a la obra.

Los tres autores tienen en común que utilizan la contraposición de valores para dar unidad y fuerza al texto. Sin embargo, en el caso de Heródoto parece más equilibrada la balanza entre los persas y los griegos: son hombres luchando contra hombres. Snyder y Miller desde el principio ensalzan la figura de los occidentales como hombres de verdad y relegan casi al odio la figura de los orientales tomados casi como animales

instintivos que reaccionan primariamente. Tanto el cómic como la película están repletos de estereotipos que facilitan la comprensión del público moderno.

Encontramos un marcado carácter ideológico primero en el cómic y después en las películas, pero no tanto en el escrito original. La historia de los 300 espartanos, además de ser muy atractiva en cuanto a su capacidad para ser adaptada, también se muestra óptima para plasmar una ideología: la supremacía occidental sobre la oriental.

Queremos destacar que hemos podido observar cómo el tiempo y los objetivos de cada director cambian la manera de relatar una historia y de retratar a los personajes merced a la tecnología, que otorga capacidades narrativas nuevas. Los diálogos de las películas analizadas son verdaderamente reveladores. Mientras que los parlamentos en 'El león de Esparta' obedecen casi siempre a labores históricas, estos mismos en la película 'Casi 300' están supeditados al humor, lógicamente, pues se trata de una parodia. En '300' los diálogos se quedan a medio camino de la historia para acercarse al público masivo que es, a fin de cuentas, el objetivo de cualquier película producida en Norteamérica. Incluso la forma de hablar de los personajes se aleja de la reflejada en los textos de la época que pretenden narrar, siendo sustituida por otra más actual y típica yanky. Incluso los gestos, que suponemos más graves y solemnes, en relación a los parlamentos de reyes y guerreros griegos, aquí se llenan de giros visibles en otras películas ambientadas en el Nueva York o Los Ángeles de fines del siglo XX o principios del XXI, al igual que sucediese con 'Ágora' (2009, Alejandro Amenábar) o 'Braveheart' (1995, Mel Gibson).



4.- BIBLIOGRAFÍA

- AGUILERA, Ricardo & DÍAZ, Lorenzo (1989). Gente de cómic: De Flash Gordon a Torpedo. Libro publicado en 21 entregas en el suplemento 'Gente' de Diario 16. Madrid.
- AUMONT, Jacques & MARIE, Michel (1988). L'analyse des Films. París. Fernand Nathan.
- AUMONT, Jacques; BERGALA, Alain; MARIE, Michel & VERNET, Marc (1985). Estética del cine. Espacio fílmico, montaje, narración, lenguaje. Barcelona. Paidós Comunicación.
- AUSTIN, Thomas (1999). Desperate to see it: straight men watching Basic Instinct, en STOKES, Melvyn y MALTBY, Richard (comp.) Identifying Hollywood audiences: cultural identity and the movies. Londres. British Film Institute. Págs. 147-161.
- BAL, Mieke (1990). Teoría de la narrativa (Una introducción a la narratología). Madrid. Cátedra.
- BANDURA, Albert & WALTERS, Richard H. (1977). Aprendizaje Social y Desarrollo de la Personalidad. Madrid. Alianza.
- BAUDELAIRE, Charles (2011). Moda y modernidad, en Revista de Occidente, nº 366, noviembre. Págs. 21-32.
- BAUDRILLARD, Jean (1977). Le trompe-l'oeil, en Documents de travail et prepublications, nº 62, febrero-marzo. Urbino (Italia). Centro Internationales di Semiotica e di Linguistica.
- BARTHES, Roland (1977). From work to text. Nueva York: Hill and Wang.
- BARTHES, Roland (1977). Image-music-text. Nueva York: Hill and Wang.
- BARTHES, Roland (1980): S/Z. Madrid. Siglo XXI.

- BAZIN, André (1966). ¿Qué es el cine?. Barcelona. Rialp.
- BERELSON, Bernard R. (1942). The Effects of Print upon Public Opinion, en WAPLES, D. (Coord), Print Radio and Quaterly. Págs. 187-215.
- BENAVENTE, Fran (2008). 'Filmar el montaje: bella preocupación', en AA. VV., Reescrituras, en Revista Cahier du Cinéma España (suplemento).
- BUNGE, Mario (1980). Epistemología. Barcelona. Ariel.
- BURCH, Noël (1970). Praxis del cine. Madrid. Fundamentos.
- CALDEVILLA DOMÍNGUEZ, David (2005). El sello de Spielberg. Madrid. VisionNet.
- CAMARERO, Gloria (Coord.) (2002): La mirada que habla (Cine e ideología). Madrid. Editorial Akal.
- CAMPORESI, Valeria (2001). 'Imagen real e imagen dibujada: inciertas fronteras en la historia del cine', en VV.AA.: Anuario del Departamento de Historia y Teoría del Arte, vol. XIII. Madrid. Universidad Autónoma de Madrid. Págs 211-220.
- CARMONA, Ramón (1991). Cómo se comenta un texto fílmico. Madrid. Cátedra.
- CASCAJOSA VIRINO, Concepción (2006). El espejo deformado. Versiones, secuelas y adaptaciones en Hollywood. Sevilla. Universidad de Sevilla.
- CHATMAN, Seymour (1990). Historia y discurso: La estructura narrativa en la novela y en el cine. Madrid. Taurus Humanidades.
- CLEMENTE DÍAZ, Miguel (2010). El Análisis de contenido como técnica de investigación de la comunicación social. Madrid. Universidad Complutense de Madrid.
- COMA, Javier (1977). Los cómics. Un arte del siglo XX. Madrid. Guadarrama.
- DELEUZE, Gilles (1983). L'image-mouvemente. Cinéma I. Paris. Mimit.

- DELEYTO, Celestino (2003). Ángeles y demonios. Representación e ideología en el cine contemporáneo de Hollywood. Barcelona. Paidós.
- DEMOND, John M. & HAWKES, Peter (2005). Adaptation: studying film and literature. Nueva York . McGraw Hill.
- DIXON, Wheeler W. (2001). 'Twenty-five reasons why it's all over', en LEWIS, John (de.) The end of cinema (as we know it). American films in the nineties. Nueva York. Nueva York University Press.
- DOLEZEL, Lubomir (1999). Heterocósmica: ficción y mundos posibles. Madrid. Arco Libros.
- DYER, Richard (1979). Stars. Londres. British Film Institute.
- ECO, Umberto (1981). Lector in fabula. Barcelona. Lumen.
- ECO, Umberto (1985). De los espejos y otros ensayos. Barcelona. Lumen.
- ECO, Umberto (2008). Decir casi lo mismo. La traducción como experiencia. (Trad. de Helena Lozano Millares). Barcelona. Lumen-
- ERLICH, Victor (1974). El formalismo ruso. Barcelona. Seix-Barral.
- FABBRI, Paolo. (2012). La era Remix, en Revista de Occidente, nº 370, Marzo. Disponible en:
www.revistasculturales.com/articulos/97/revista-de-occidente/1500/1/la-era-remix.html
- FERRATER MORA, José (1994). Diccionario de filosofía. (6ª ed.) Ariel. Barcelona.
- FORREST, Jennifer & KOOS, Leonard (2002) (eds.). Dead ringers: the remake in theory and practice. Albany. University Press of New York.
- FRAGO PÉREZ, Marta (2005). 'Reflexiones sobre la adaptación cinematográfica desde la perspectiva iconológica', en Revista Comunicación y Sociedad.

- GARCÍA, Santiago (2011). 300: del cómic al cine. Trabajo académico. Universidad Autónoma de Madrid.
- GAUDREAU, André & GROENSTEEN, Thierry (1998) (eds.). La transécriture. Colloque de Cerisy.
- GITLIN, Todd (2001). 'La tersa utopía de Disney', en Letras Libres. Disponible en: www.letraslibres.com/mexico/la-tersa-utopia-disney
- GLEDHILL, Christine (1985). 'Pleasurable negotiations', en PRIBRAM, E. Deirdre (Coord.). Female spectator: Looking at film and television. Londres. Verso.
- GONZÁLEZ REQUENA, Jesús (1998). El discurso televisivo: espectáculo de la posmodernidad. Madrid. Cátedra.
- HERÓDOTO (1999). Obra completa: Tomo IV, Libro VII, Polimnia. Madrid. Cátedra.
- HILL, John (1998). 'Film and postmodernism', en HILL, John & GIBSON, Pamela C.: The Oxford guide to film studies. Oxford. Oxford University Press.
- JAKOBSON, Roman (1981). 'La lingüística de la traducción', en Ensayos de lingüística general. Barcelona. Seix Barral, pp. 67-77.
- KAPUSCINSKI, Ryszard (2006). Viajes con Heródoto. Barcelona. Anagrama.
- KLEIN, Naomi (2007): La doctrina del shock: El auge del capitalismo del desastre. Barcelona. Paidós.
- LEITCH, Thomas (2008). 'Adaptation studies at a crossroads', en Adaptation.
- LOTMAN, Yuri (1996). Semiosfera I. Madrid. Cátedra

- LOTMAN, Yuri (2011). La moda es siempre semiótica, en Revista de Occidente, nº 366, noviembre. Especial sobre 'Moda. El poder de las apariencias'. Págs. 107-117.
- LOZANO, Jorge (2011). El poder de las apariencias, en Revista de Occidente, nº 366, noviembre. Especial sobre 'Moda. El poder de las apariencias'. Págs. 5-6.
- LOZANO, Jorge (1987). El discurso histórico. Madrid. Alianza.
- LURIE, Susan (1980). Pornography and the dread of women: the male sexual dilemma, en LEDERER Laura (comp.) Take back the night. Londres. William Morrow. Págs. 159-173.
- MARTÍN SERRANO, Manuel (1992). 'El colonialismo cultural se analiza investigando las relaciones entre acción y comunicación', en MOYA, C.; PÉREZ-AGOTE, A.; SALCEDO, J. & TEZANOS, J. F. (Coords.): Las relaciones macrosociológicas entre acción y comunicación: Escritos de Teoría Sociológica en Homenaje a Luis Rodríguez Zúñiga. Madrid: Centro de Investigaciones Sociológicas. Págs. 671-682.
- MILLER, Frank & LYNN, Varley (2007). 300. Barcelona. Norma.
- MOIX, Terenci (2007). Historia social del cómic. Barcelona. Bruguera.
- MOLES, Abraham (1975). La comunicación y los mass media. Bilbao. Mensajero.
- MOLES, Abraham (1981). L' image. Communication fonctionnelle. París. Casterman.
- MORIN, Edgar (2011). El cine o el hombre imaginario. Barcelona. Paidós.
- PÉREZ BOWIE, José Antonio (2010). Reescrituras fílmicas: Nuevos territorios de la adaptación. Salamanca. Ediciones Universidad de Salamanca.

- PRIETO ARCINIEGA, Alberto (2011). La antigüedad a través del cine. Barcelona. UBe.
- PROPP, Vladímir J. (1971). Morfología del cuento. Madrid. Fundamentos.
- RATTO, Stefania (2008). Grecia, grandes civilizaciones. Barcelona. RBA Edipresse.
- REYES, Graciela (1985). Polifonía textual. Madrid. Gredos.
- RODRÍGUEZ TERCEÑO, José & ARMUNIA BERGES, Cristina (2014).
'Comentario ideológico del texto fílmico. El caso de la trilogía El Caballero Oscuro', en CALDEVILLA DOMÍNGUEZ, David (coord.).
Lenguajes y persuasión: nuevas creaciones narrativas. Madrid. ACCL.
- RYAN, Michael & KELLNER, Douglas (1988). Camera politica: The politics and ideology of contemporary Hollywood film. Indianapolis. Indiana University Press.
- SÁNCHEZ NORIEGA, José Luis (2000). De la literatura al cine. Teoría y análisis de las adaptaciones. Barcelona. Paidós.
- SCHATZ, Thomas (1993). 'The new Hollywood', en COLLINS, Jim, RADNER, Hillary & COLLINS, Ava P.: Film theory goes to the movies. Londres. Routledge.
- SERRA, Marcelo (2011). La semiosfera de los cómics de superhéroes. Tesis Doctoral. Facultad de Ciencias de la Información de la Universidad Complutense de Madrid.
- SILVERMAN, Jason (2007). 300 Brings History to Bloody Life, en Wired News. Número del 22 de febrero.
www.wired.com/culture/lifestyle/news/2007/02/72775?currentPage=all

- STABLES, Kate (1998). The postmodern always rings twice: constructing the femme fatale in 90s cinema, en KAPLAN, Ann. E. (comp.) Women in film noir. Londres. British Film Institute. Págs. 164-182.
- STAM, Robert (2001). Teorías del cine. Una introducción. Barcelona. Paidós.
- TASKER, Yvonne (1998). Working girls: gender and sexuality in popular cinema. Londres. Routledge.
- TRUFFAUT, François & SCOTT, Helen (1974). El cine según Hitchcock. Madrid. Alianza.
- VV. AA. (2014). Cien cómics. Cien tebeos imprescindibles. Sevilla. Jot Down Books.
- WOOD, Robin (1986). Hollywood from Vietnam to Reagan. Nueva York. Columbia University Press.
- MING, Wu (2007). Alegoría y Guerra en 300, en Wu Ming Foundation, nº de octubre. Disponible en:
www.wumingfoundation.com/italiano/outtakes/alegoria_y_guerra_en_300.htm.
- ZIZEK, Slavoj (2007). The True Hollywood Left. Disponible en:
www.lacan.com/zizhollywood.htm
- ZUNZUNEGUI, Santos (1989). Pensar la imagen. Madrid. Cátedra.

Filmografía

- FRIEDBERG, Jason & SELTZER, Aaron (2008). Casi 300. Producida por Regency Enterprises, New Regency y 3 In The Box. Distribuida por 20 Century Fox.
- MATÉ, Rudolph (1962). El león de Esparta. Producida y distribuida por 20th Century Fox.
- MURRO, Noam (2014). 300: El origen de un imperio. Producida por Warner Bros., Legendary Entertainment, Cruel & Unusual Films. Distribuida por Warner Bros. Entertainment.
- SNYDER, Zack. 2006. 300. Producida por Legendary Pictures. Distribuida por Warner Bros. Entertainment.



5- ANEXOS

Ficha técnica de 'El león de Esparta'

Título:

'El León de Esparta'

Título Original:

The 300 spartans

Director:

Rudolph Maté

Ayudante de dirección:

Erricos Andreou

Fred R. Simpson

Richard Talmadge

Director artístico:

Arrigo Equini

Producción:

Rudolph Maté

George St. George

Diseño de producción:

William Eckhardt

Guión:

George St. George

Ugo Liberatore

Remigio Del Grosso

Giovanni d'Eramo

Gian Paolo Callegari

Música:

Manos Hatzidakis

Sonido:

Rusty Coppleman

David Hildyard

Winston Ryder

Edgar Vetter

Maquillaje:

George Frost

Amato Garbini

Vasco Reggiani

Fotografía:

Geoffrey Unsworth

Vestuario

Ginette Devaud

Efectos especiales:

Fred Etcheverry

Protagonistas:

Ricgard Egan

Ralph Richardson

Diane Baker

Barry Coe

David Farrar

Donald Houston

Anna Synodinou

Kieron Moore

País:

Estados Unidos

Año:

1962

Género:

Aventura, drama, historia

Duración:

114 minutos

Productora:

20th Century Fox

Distribuidora:

20th Century Fox

Presupuesto:

8,5 millones de dólares

Ficha técnica de '300'

Título:

'300'

Dirección:

Zack Snyder

Ayudante de dirección:

Martin Walters

Dirección artística:

Isabelle Guay

Nicolas Lepage

Jean-Pierre Paquet

Producción:

Frank Miller

Gianni Nunnari

Mark Cantón

Bernie Goldmann

Jeffrey Silver

Diseño de producción:

James Bissel

Guión:

Zack Snyder

Kurt Johnstad

Michael Gordon

Basada en:

300 de Frank Miller y Lynn Varley

Música:

Tyler Bates

Sonido:

Rick Hromadka
Derek Vanderhorst

Maquillaje:

Larysa Chernienko
Christophe Giraud
Leonard MacDonald
David Scott
Shaun Smith

Fotografía:

Larry Fong

Montaje:

William Hoy

Vestuario:

Michael Wilkinson

Efectos Especiales:

Louis Dumont
Peter Ejupovic
André Laperrière
Louis Pedneault
Luc Therrien

Protagonistas:

Gerard Butler
Lena Headey
Louis Wenham
Rodrigo Santoro
Vincent Regan
Michael Fassbender

País:

Estados Unidos

Año:

2006

Género:

Acción
Épica
Histórica
Fantasía

Duración:
117 minutos

Idioma:
Inglés

Productora:
Legendary Pictures
Virtual Studios
Hollywood Gang Productions
Atmosphere Entertainment MM

Distribución:
Warner Brothers

Presupuesto:
70 millones de dólares

Recaudación:
456 millones de dólares

Ficha técnica 'Casi 300'

Título:

'Casi 300' (España)

'Meet the Spartans' (título original)

Dirección:

Jason Friedberg

Aaron Seltzer

Ayudante de dirección:

Greg Buzik

Hal Olofsson

David Berke

Dirección artística:

William Ladd Skinner

Producción:

Jason Friedberg

Aaron Seltzer

Peter Safran

Diseño de producción:

William A. Elliott

Guión:

Jason Friedberg

Aaron Seltzer

Música:

Christopher Lennertz

Sonido:

Adam Jenkins

Maquillaje:

Rebecca Alling

Fotografía:

Shawn Maurer

Montaje:

Peck Prior

Vestuario:

Frank Hermer

Efectos especiales:

Larz Aderson

William Boggs

Protagonistas:

Sean Maguire

Carmen Electra

Kevin Sorbo

Dietrich Bader

Method Man

Phil Morris

Jareb Dauplaise

Travis Van Winkle

Ken Davitian

País:

Estados Unidos

Año:

2008

Género:

Comedia

Duración:

83 minutos

Productora:

Regency Eterprises

New Regency

3 in The Box

Distribución:

20th Century Fox

Presupuesto:

30 millones de dólares

Recaudación:

84 millones de dólares

Ficha técnica de '300: El origen de un imperio'

Título Original:

'300: Rise of an empire'

Título en español:

'300: El origen de un imperio'

Dirección:

Noam Murro

Ayudante de dirección:

Sue Chan

Producción:

Deborah Snyder

Zack Snyder

Mark Canton

Bernie Goldmann

Gianni Nunnari

Jeffrey Silver

Guión:

Zack Snyder

Kurt Johnstad

Michael B. Gordon

Música:

Junkie XL

Sonido:

Maquillaje:

Ozzy Alvarez

Angela Angelova

Kristin Arrigo

Danielta Avramova

Fotografía:

Simon Duggan

Montaje:

Wyatt Smith

David Brenner

Vestuario:

Christine Bieselin

Alexandra Byrne

Efectos especiales:

Protagonistas:

Sullivan Stapleton

Eva Green

Lena Headey

Hans Matheson

Rodrigo Santoro

País:

Estados Unidos

Año:

2014

Género:

Acción

Épico

Drama

Duración

102 minutos

Productora:

Legendary Pictures

Cruel and Unusual Films

Atmosphere Pictures

Hollywood Gang Productions

Distribuidora:

Las distintas caras de la historia de los 300 espartanos

Warner Bros. Pictures

Presupuesto:

110 millones de dólares

Recaudación:

331 millones de dólares



Agradecimientos:

Hace casi cuatro años que comencé este doctorado que hoy, por fin, entregamos con toda la ilusión. Esta tesis no hubiera sido posible sin los dos directores que han supervisado cada paso: el Dr. David Caldevilla Domínguez y el Dr. Juan Enrique González. A los dos, muchas gracias por dirigir una tesis llena de anarquía pero también de corazón. También quiero agradecer el apoyo constante de José Rodríguez Terceño, muchas de las ideas y de los golpes de efecto de estas páginas son también suyos.

Quiero dar las gracias también a mis padres. A Anacleto por ser el hechicero de mis sueños; y a Nati por ser la tejedora de mi mente. Ellos me lo han dado todo sin exigir nada a cambio. Les quiero por encima de todas las cosas. Quiero recordar en estas breves líneas a mi hermana Silvia, por ser la luz de mi vida, y a mi hermano Diego, porque le echo de menos cada día (vive en Cambridge) y por regalarme (junto a Davinia) a mis dos pequeños amores: Alejandro y Olivia. Vosotros no habéis hecho nada por esta tesis porque sois unos bebés diminutos, pero no hay día que no me levante y acueste pensando en vosotros. También tengo en la mente ahora mismo a mi abuela Kika y a mi abuela Vicenta.

A mi Dani quiero darle las gracias por ayudarme a todos los niveles desde hace ya diez años. Pero en esta recta final, te has portado también como otro hermano. No puedo dejar de acordarme en un día como el de hoy de mis amigas primigenias (Estre, Noe, María y Clara); de Pablo, Leti y Mäel; y de las personas que hacen el mismo trabajo que mi familia cuando correteó sola por Madrid: Negro, Charlie, Alba, Belén, Raquel, Marta,

Mario, Manuelilla, Rosa, Vir, Eli, José, Dani, Sofi, Birris, Gabri, Laura, Jaime, Ana, Ángela, Sonia... me dejo a gente, seguro, pero os llevo en el bolsillo.

Finalmente, quiero dar las gracias a todos mis compañeros de trabajo, tanto a mis compañeros de la Cadena SER como a mis compañeros de eldiario.es, por aguantar este periplo y toda mi letanía sobre los 300 espartanos.

¡Gracias a todos!



The End

Las distintas caras de la historia de los 300 espartanos